最强机战高达专门志

机战FAN

Vol.2

15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan

机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读

机战W
最终极研究之卷

机战W
全剧情话本
连载开始

总力企划
品味机战
机战精神论
编号地狱 经典反派

机战读者大互动
超级评刊总动员
机战FAN乐园

VCD



机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受



豪华海报赠送


スーパーロボット大戦
OG
RIGINAL GENERATIONS

目录

特别企划

电玩冲击

原创世纪

机密资料室

高达频道

机战迷

VOL.2

总策划 风林
编 辑 零羽
协 力 翔武

机战犯的终极聚合

第一辑读者建



距离《机战FAN》第一辑上市已经三个月的时间，编辑部在此间收到了大量充满热情和“怨气”（小编看后感动恐怖……）的回函和来信，尽管第一辑上市后很快一销而空，但这并不能证明什么，事实上第一辑中出现了很多错误，而大量读者的来信指正让我们对这次第二辑的制作感到了前所未有的压力。毫无疑问，《机战FAN》第二辑距离我们希望的经典的距离还是相当遥远的，但小编们相信，我们的努力会换来更多的肯定，请全体机器人迷给我们更多的时间，我们会做到最好。

读者来信回函的绝对大摘录！第二辑也请多多关照！

本书非常好，在打开光盘之后，发现了机器人激烈的战斗让我爱不释手。书中的人设方面我希望不只是机战的，也多推出高达中的MS吧。把所有的MS都展现出来就更喜欢了。另外，认为书中的漫画有点不尽人意，不如换成机战或高达的动画简介。

——湖北武汉市 朱译凡

朱译凡读者想必是非常饭高达了，其实高达本身就是机战中的一部分，别着急，该有的东西我们是不会落下的……另外，只是做动画的“简介”不如找专人写“剧透”，而找人写剧透又不如直接放动画过瘾，对吗。所以……惊喜就在本期中……

原先以为光盘里会有OG的动画……唉……失望啊。每期两集就好。回函卡的名字写在哪里？设计的不好，改改啦。

——天津河北区 马晓薇

马晓薇读者，当你买到这期《机战FAN》时一定会欣喜若狂的……本期VCD光盘中将开始连载机战OG的TV版动画！关于回函卡的问题的确是我们的失误……那就改改啦。

怎么说呢，毕竟是处女秀吧，尽善尽美是不可能的。版块的划分不够清晰，内容上没有太多的亮点。另外，既然是“机战”饭，就不能只有OG系和高达的内容吧，加入其它一些机器人的内容吧。另外很喜欢漫画页那种纸张，使人有种温暖的感觉。

——广东佛山市 黎伟滨

……“处女秀”（作？），感觉有点怪怪的……你的意思我是明白了，俗话说得好：理解万岁啊……成长是一个漫长的过程，所谓的完美大都是靠后天不断补完而来的。机战游戏中当然不只是原创系和高达系，关于元老级的超级系以及高达之外的真实系的机体以及人物的相关栏目，我们也会陆续推出的。对于刚刚诞生的《机战FAN》希望大家都继续支持！相信在本辑中大家都能感受到我们的诚意。

写的很全面，内容很丰富，非常吸引人，只是希望少一点访谈录，多一点机战的解析和介绍，多介绍一点不为人知的机战内幕。

——沈阳和平区 黄博

是这样，访谈录也算是杂志的一个版块，也许每期都会有，但篇幅也不会很大，还请不喜欢的读者见谅，毕竟《机战FAN》是一个大家庭，也要照顾一下喜欢的人。关于机战的解析等，我们也正在策划&实行中……这期中机战大图鉴就是其中之一。另外，也欢迎有创意的读者们来信交流。

自从10岁时接触了FC的《第二次超级机器人大战》后，我便深深地喜欢上了这款游戏。看着自己指挥的部队一次又一次地守护着地球（笑），那感觉——爽！杂志的内容很丰富，很好！还希望《机战FAN》以后介绍模型时能顺便介绍参考价格。如果能介绍各大城市的有名的模型店就更好了！

——广西桂林市 郑荣鑫

看来你也是个老机战饭了，不知是否一直“追”到现在……关于模型的参考价格，并不是随便登上就行了，相信大家也不想看到杂志上的价格与市价有很大差异吧……你的建议很好，当时机成熟的时候，也可能会专门推出相应的栏目的。

字太多了，应该多些图片。还有那些原创漫画好烂，别登了。光碟内容还不错，我很喜欢，谢谢你们！还有，把光碟改成电脑格

议大反馈



它让我详细的了解了机战的发展历程，同时我也了解了各款机战游戏所包含的内容，以及它们的意义。然后我也看到了那些机体设定（这些好像在市面上是难得一见的啊）当然我也更了解了富野大伯。最后一点，我终于看到了专讲机战的书了！

——云南安宁市 葛丁徽

式，送一些机战的壁纸、OG的动画。（好像要求高了点）海报就分开来吧！风格照旧这不难吧。

——广东汕头市 许桂盛

漫画……这个不登是不行的，毕竟还要照顾喜欢这一部分的读者们啊……光碟改成电脑格式？播放不能吗？是你PC里的播放器不对应吧……还是说想要一些在PC上机战壁纸？至于你的要求，还是比较符合实际地。不算高。这期中你的愿望就能实现……

希望封底的设计可以做得更好。同时也希望可以开设读者专栏。供广大《机战FAN》读者交流、论战。可以在书中加入剧情连载。书的整体感觉很好，让我感到物有所值，希望《机战FAN》可以越办越好、越卖越火！最后，要是能对机体的名称翻译的更好，就太好了。

——安徽合肥市 李知凡

首先感谢李知凡读者的问候，读编交流的栏目必定是日后《机战FAN》中的重点之一，栏目的规模也会慢慢扩大，同时也非常希望各位读者积极参与。上期中的人物、机体等译名的确出现了不少的错误，从本辑开始我们会有所改进……希望大家继续支持啊～

机战的最大特点就是把各种作品合在一起的游戏方式，也就是说不同的机体和机师才是魅力的源点。杂志应该多围绕这一点做文章，多介绍一点游戏里的各种作品。因为有很大一部分作品我们并未观赏过。

——上海虹口区 张图南

说的不错，机战本身就是以动画原作中的机师以及机体为卖点的游戏。《机战FAN》当然也是在围绕着这个基本点在做啊。你所说的“各种作品”是指原作动画吧，而且应该还是“老片子”，像魔神Z、盖塔机器人之类的……建议不错，可以考虑。

我本人感觉这本书不错，因为我是机战迷。尤其是对OG系列最为感兴趣。希望本书中能收录一些《勇者王FANAL》等等的机体。

——北京东城区 齐崇阳

OG系……勇者王……这二者好像没什么联系……机体的介绍，不论是OG还是勇者王等超级系都会陆续登场的，请耐心等待。

漫画很精彩，很搞笑。但是总体感觉上漫画占的页数貌似太多了……光盘中下次可以赠送机战或高达的剧场版动画吗？

——北京朝阳区 赵鑫

漫画的问题我们会从这期开始进行调整……动画方面暂时预定连载OG的TV版动画，但也不排除追加剧场版的可能……真心祈祷吧……

首先，海报有点少儿不宜，其次，攻略方面只有W，对于没有W的玩家只能是望梅止渴。最后，礼品太少。小说、漫画十分好，希望继续发扬下去。

——辽宁抚顺市 刘静娟

机战W的攻略是有点过时……但我想对各位多少还是有点用处的……而且，现在的模拟器也已经比较成熟了，即便是没有DS的玩家也可以利用PC上的模拟器来体验到机战W的魅力……好的东西自然会继续发扬下去，同时也请继续支持。

深刻的机战历史观，前沿的动漫、游戏、模型资讯都十分详实。小编们辛苦了。我将成为《机战FAN》的死忠FANS。先来句“支持”赞一句。天下机战饭是一家。

——江苏南京市 蒋励

十分感谢死忠FANS的支持。你最后一句“天下机战饭是一家”说的很好。希望能通过本杂志为中国各地的机战饭们提供一个相互交流的平台，就像《电软》中的“创家”一样。还是这句话，希望大家能够积极参与，共同把属于我们的家建立起来！

好啦好啦，大家还有很多的话想说，本期在后面开办了专门的交流栏目，大家快到那里去和机战犯们聚会吧，记得也给我们来信哦！

品玩机战

文：幻水特攻队 正树



品知机战

最近好象“品读”开头的文章、书名很多的样子，对于要写一篇细说、统说《机战》的文章，它的题目应该用什么，这个应该说也是一个比较有趣的题目。因此，笔者也就在考虑一个问题——游戏也能不能品。但是，似乎这事实上应该也是能够品“读”游戏的嘛，那么，既然是可以“品读”游戏的，那么我们就来细细地品读一下《超级机器人大战》系列吧。不过，游戏的“品”的原始方式，那也只能是从“玩”开始的，因此，本文的标题也自然就定为《品玩〈机战〉》了。关于《机战》的其它各作的信息、内容，以及一些综合介绍，还请各位读者参照在之前发售的《电子游戏软件》或其相关的游戏介绍吧，本文也就不再重复那些内容了。

不过，在本文的正式开始之前。笔者想从这样一个切入点去品《机战》的问题。那么这个切入点是什么呢？

笔者手中有两份来自于由日本远程网络协会策划，由日本社团法人・电脑娱乐协会承办主体的《东京游戏展 来场者调查报告书》，两份报告为最近两期的TGS的调查报告，也就是2005年的与2006年的两期。而一般会去参观TGS的，也基本上是核心游戏玩家，在一定程度上来说，可能其中的有些偏差。在TGS2006的报告书中，有一项是“在过去的一年间您所购买的满意的家庭用游戏软件※1”，其中有5个人认为PS2的作品《第3次超级机器人大战α》是他们觉得满意的游戏，根据在《α3》之前的一些高票数的游戏排名情况来看，“机战”系的作品，在05年9月～06年9月间，只有一款作品——也就是《α3》是被玩家所认同的。而在05年9月至06年9月间，一共发售了三款“机战”作品，他们分别是：《超级机器人大战J》（GBA）、《超级机器人大战MX便携版》（PSP）和《第3次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河》（PS2，PS2最佳作品，廉价版游戏）。当然，应该说来，上面所提到的《α3》应该是指在05年7月份发售的通常版。当然，如果要统说05年的所有机战作品的话，还有一款在2月份发售的《超级机器人大战・原创世纪2》（GBA），但这明显不在上面提到的一年间之内了。那么，两款是全新作，一款移植作。在全新作中却只有一款被玩家，且是在有效回答人数中的680人中的699款作品，只有5款是觉得“机战”是不错的。这是一个我想说明的第一个问题，也就是说《机战》在日本的一些核心玩家中的满意度情况。



第二个问题是什么呢？在调查报告书有着这样的一个问题（本问题引用的是06年版本）：在旧机种（家庭用、计算机）、以前的游戏中心等之类游戏过的作品中，在现行机种中想再次游戏的作品有吗？如果有的话，请给出具体的作品名称。看到这个问题，也许有些爱钻牛角尖儿的读者会先反问笔者一句：那不是老机种嘛？一般说来不是应该是在FC呀、SFC上的一些绝版作品的吧？唉！先别急，给各位看一下《2006调查报告书》上的两款游戏系列的名称，并且是高票数的：第1位的《最终幻想》系列（23票）、第5位的《火炎纹章》系列（12票）。这两款高人气游戏是绝版作品么？是现行机种中没有发行的作品么？很明显，都是否定的答案嘛！那么，我们来看看《TGS2006调查报告书》中对机战相关的作品有多少？没有发现是高票数的！不过到是有发现《电子战机》系列的一共是有6票。不过先说明一下，少于3票的，也就是说从2票的开始，就不被收录在《报告书》之中。那么，保守地说，在TGS2006中的所有被调查者1087人中，有375人（375是有效回答数，一共有424人）是想玩老作品系列的。先在这里插一句，这一段要说明的一个问题其实是，游戏作品的可怀旧度。我们知道，酒越久越香，历史越久越有意思。越久远的好事情，在离得久远之后，想起来就越有意思。那么同理，一款好游戏，越好玩，越有趣，越有意思，越值得玩。也就是所谓的——游戏性。如果是这样的话，那么，这游戏一定是更想玩新的、更想玩续作或者更想玩原来的，总之吧，就是很想玩这款作品。那么，话说回

※1：日本的家庭用游戏软件是指中国通常所说的电视游戏，或非手机、电脑类游戏

来，也就是说在那375人中，最多只有2个人想再玩《机战》。这是一个什么样的概念？如果进行加权平均的话，在06年的时候《机战》只是普通级别的游戏了。这可与在前一年的结果大不同了。那么，前一年的调查结果是什么呢？在所有被调查者1084人中，有437人是希望再次玩老作品的，其中只有361人是有效回答数，共计380款游戏作品。然后，我们看这份表，也没有“超级机器人大战”系列。不过，别急着也下定论，我们发现其中有5票是投给了“魔装机神”系列的。而少于3票的，也是没有计入。通过在前面的回顾文章中我们可以知道，“魔装机神”是《超级机器人大战》系列的外传作品，当然是“机战”系的作品。同样，我们也保守性地估计吧，“机战”正统系作品也算有2票好了，加上《魔装机神》的5票，那也就是有7票了。顺便也再插一句，PS2作品《超级机器人大战・原创世纪》的推出，就与这个结果有一定的关系。那么，问题就出来了，两个都是保守性的估计，05年还有7票，到06年只剩下了2票（如果也再大胆一下，加上个2票的“魔装机神”，也只有4票）。这样大的落差，到底是怎么回事呢？是玩家口味的问题？还是游戏系列确实出现了什么退步的地方了呢？那么，接下来，我们就要准备正式地分析“机战”了。不过我们得先来细品“机战”的怪异之处（我都觉得讲这话都有点别扭……）



作品名	作品数
《最终幻想》系列	40
《马利奥》、《超级马利奥》系列	14
《勇者斗恶龙》系列	9
《圣剑传说》系列	8
《热血（くにおくん）》系列	7
《拳皇》系列	6
《空间侵入者》	5
《火炎纹章》系列	5
《浪漫沙加》系列	5
《魔装机神》系列	5
《Spartan X》	4
《迷宫组曲》	4
《メルティブラッド》	4
以下多数省略	

表 1，来源TGS2005调查报告书・希望再玩的旧作

作品名	作品数
《最终幻想》系列	23
《马利奥》、《超级马利奥》系列	21
《勇者斗恶龙》系列	17
《浪漫沙加》系列	14
《火炎纹章》系列	12
《圣剑传说》系列	9
《黑色扳机》	8
《ゼノギアス》	7
《电脑战机バーチャロン》	6
《live a live》	6
《热血（くにおくん）》系列	5
《赛尔达传说》系列	5
《深夜入梦》	5
以下多数省略	

表2 来源TGS2006调查报告书・希望再玩的旧作



品论机战

在这里，笔者的章标题用的是“论”字，并没有使用原本想用的比较硬化的词，也没有接续在上一章的“怪异”继续着重点出不是太理想的地方。比如，笔者在组织底稿的框架大纲的时候，用的是“败笔”二字。至于为什么没有用，因为系列作品还没有停止更新，不再出了，而现在还是有新的作品会要问世，那自然不能以现状做一个总结式的说明，自然只能去论述，不能去结论。所以，这里的“论”字，只是一个论述，讨论的意思。

并且，还有一点要说明的是，这一章的“论”，我们会是以重点论现在，而非重点论过去。因为，没有任何一件事物从初期的一开始就是完美的。历史上的所有问题的发展，都是由：不成熟到成熟，最后到过度成熟而引发问题的爆发。比如中国历史上的朝代的更替就是这样，先只是为了推翻，然后有一定的基础政策，到有完整的正确政策的盛世期，到最后的“状态过度良好”时的错误政策引发新一轮的更替。但是，历史也告诉我们，有问题，只要能正确回避，那是能够延长它的盛世期的。而我之所以要说这个，只是告诉各位读者，不是我不去评价那些已经是可以盖棺而论的老游戏的不足或者不好的地方，而那其实是允许有错误的存在的，并且，没有那些错误，有之后的“Guest”和《α》这两大系列的辉煌的过去么？当然，“Guest”系中最辉煌的，也是很多老机战所乐道的，则《F》和《F完结篇》。至于这些为什么能够辉煌，他们有着什么样能够抓住玩家的地方，咱们放到下一章再说。而这一章我们仍然着重谈现在的不足之处与退步之处。正式开讲之前，我也学习一下其它的一些炒得火热的学士超人或名人的作法：这只是代表我个人的看法，不代表其它人的看法，也不是最终看法，更不是游戏业界的看法。

那么，第一条问题是什么呢？估计这个问题对于很多在PS2时代才新加入机战行列的玩家来说可能影响不大。这些部分的玩家，是相对于任何一个在之前就已经接触机战很久的玩家来说就是后生之辈了。笔者记得在之前的《解剖机战》一文中有过一个论述：现在的机战已经逐渐地将超级系的份量加重，而真实系的份量被大大地削弱。这话怎么说呢？我们可以除去机战中的外传系的作品以及完全原创系的作品来看这一问题，到05年的《超级机器人大战 J》公布之前，机战中可以说是有这么几位常客，或者说是常住居民吧，这几款作品是在那之前是一作都没落地都登





场了。那么，那几款作品是什么呢？他们分别是（登场作品名）：《机动战士Z高达（机动战士Zガンダム）》、《机动战士高达ZZ(机动战士ガンダムZZ)》、《机动战士高达·逆袭的夏亚(机动战士ガンダム 逆袭のシャア)》、《盖塔机器人（又译“三一万能侠”）（ゲッタ-ロボ）》、《万能侠Z（マジンガ-Z）》、《大万能侠（グレ-トマジンガ-）》以上6款作品。在这6款作品中，我们可以发现基本上是三三对开。当然，要细究起来，其实“初代高达”原本也是可以算是了，但是“初代高达”偏偏就是有没有出现的几作，比如：《超级机器人大战α外传》之后的家用机平台，《超级机器人大战R》的掌机平台。不过要这么一分析的话，《盖塔机器人》也在《R》中没有登场，而是《真盖塔机器人对新盖塔机器人（真ゲッタ-ロボ对ネオゲッタ-ロボ）》。那要这样子说的话，那6款作品的数量就成问题了。不过，笔者觉得咱们可以做一个变通。变通是变通什么呢？把东西系列化。那么也就是：《高达》系列，《盖塔》系列、《万能侠》系列。但是，这个“《高达》系列”只是指UC纪年的正统系作品：初代、Z、ZZ、逆袭的夏亚。Okay，接下去，我们不难发现，总的说来，在之前的机战作品中，在这些个常驻作品之中，正统系高达的比重比超级系的两款元老作品要多得多。这是许多当时的玩家玩这类作品所觉得的一个平衡度的最适点，也就是最稳定的时候——盛世期。在现在，特别是新公开的几款作品，从《第3次超级机器人大战α》开始，到下面的《J》，再到3月1日发售的《W》。作品的主线已经从《α3》的基本并重，到基本重点主倾到超级系了。注意，我在之间没有提XBOX360上的《超级机器人大战XO》，因为《XO》可以说是《超级机器人大战GC》的微软向复位制版，而《GC》中的真实系的地位并没有完全被推翻。因此，《J》是一个分水岭。

那么，我们为什么要说《J》是一个分水岭呢？我们可以看参战作品，有强力的真实系机师为代表的正统系《高达》作品一部没参战，UC纪年的高达作品也没有，能叫“高达”的只有在当时火热播放的《机动战士高达SEED Destiny》的前部作品——《机动战士高达SEED（机动战士ガンダムSEED）》和《机动武斗传G高达（机动武斗传G　　ガンダム）》。其它的几位，也肯定是没有卡缪、阿姆罗这几位高。这数值主要也就是“射击”、“回避”与“反应”，而通常情况下，我们看真实系的能力主要指标只是“射击”。不过，几周目之后的，那种全400的能力值的情况是别论的，不在正常情况的讨论范围之内。那么，高射击的机师量被大量削减，势必会给超级系的高格斗的机师以大量露脸的机会。其实在之前就已经有很多的时间都是他们在演了。这样，也就是真实系向超级系的转变。而正因为这个转变，使得有一部分机战玩家，开始脱离了“机战”的阵营，或者对它的期望值进行降低。

但是，我们又要再细究为什么会这样，有人还是喜欢，有人又是不喜欢。要说这个，还是应该接着上面的这一个话题去谈它。我们知道，超级系是基本以格斗系的近距离射程的武器为主的机器人，而真实系反之（当然还有更细化的说明，请参见《解剖机战》，第N+1次注明了）。这样就引出了一个新的问题。游戏方式的习惯问题。这个游戏方式主要是指游戏战略方面的。我们玩一些可以自建人物的高达类3D动作类的游戏可以知道，比如PS2上的《机动战士高达极限UC》中，就有两种比较能明显说明这个问题的性格：热血与冷静。热血的人物的格斗初始能力高，冷静的人物的射击初始能力高。那么，同样，我们也可以引申回来，或者说是反证回来说：现在的机战是热血派，以前是冷静派。冷静派的战略游戏方式肯定是于热血派是不相一致的。这个冷静派与热血派，应该怎么说明呢？我们可以拿现在的一些热门动画中的人物来理解。比如《Bleach》中的黑崎一护就是典型的热血派，其它还有如《NARUTO—ナルト—》中的主人公：涡卷鸣人等。冷静派的，还是这两作之中的：石田雨龙，宇智波佐助（说来也巧，笔者所列举的这两位的CV都是杉山纪彰……）。这四个动漫人物是一种什么样的状况，应该可以不言而喻了吧？单从心理学来，就又是一个典型的热血派小少年。到之后的《Z》，不过因为出镜次数不多，但应该被控制活动的，在性格上已经有了一些成长，也学会了冷静，到了“CCA”——逆袭的夏亚，那就已经是一个成熟的男人了——都已经能说教起夏亚了：“世界上的事情你不知道是吧？革命都是一直由于……”。那么，我们应该来解读一下机战中的热血系与冷静系的两种战略方式吧。热血系的战略方式，是以一路砍杀（或冲杀）下去的很“爽快”的不过于讲究算计的方式，就像《真·三国无双》那样。因此，这种方式，其实应该只能说是“战斗”，这样的方式。冷静的方式又是怎么样的呢？我们去看那些酷酷的（英文可不就是Cool，冷静的意思么）人物的出击（动画里），总是能知道下一步对方要从哪上，然后能以很正确的，很适时的行动去防御对方的攻击。这也使得热血的主人公很恼火，也很想超过他。不过，在这之中，也其实包藏着一层含义：热血系没有冷静系老道、成熟。拿历史上的战争来说，热血派人士，通常最后是败在冷静性人士的手下的。我们中国的历史上的项羽就算是热血派，就拿那四面楚歌到乌江自刎两事之间的事来说。霸王项羽有说过这么一段话：“……今日固决死，愿为诸君快战，必三胜之，为诸君溃围，斩将，刈旗，令诸君知天亡我，非战之罪也。”（※3引自《史记·项羽本纪》）这句话的意思是什么呢？“今天我项籍肯定就是要死在这里了，我愿意和各位一起打一次痛快仗（项羽从垓下逃出来时，还带了800多人，但在这里只剩下28名随从骑兵。我们现在说的“快战”在古文中是“速战”），一定是能够打败他们的，然后帮助各位击溃包围圈，斩杀汉将，砍断汉军旗。让大家知道这是天要亡我，不是我不会打仗的错。”这事发生的地点其实是在阴陵城以东的一个城池叫东城的地方，也就是在现在的安徽定远东南，阴陵城是现在的安徽定远。我们从这些个话里，能看出我们很多的热血派的主人公也就是项羽的这样等级的——自己死了不要紧，我的

朋友们活着就好，你们都冲出去！但是，我们又再看其它那些故事里，热血的主人公要是说出这种话来，或者想做出这种事来，其它的人肯定是拖着热血的主人公跑。这里就有一个为什么了。这估计很多这种主人公的朋友（伙伴）们也会说这么一句嘛：“我们不能没有你”或者是“想想其它的对策，不能硬拼，我们这样是拼不过的”。

这样，我们就引出了一个很有关键性的一个问题——战略性。战略类游戏不能不讲战略呀，机战系列除了第一作是纯SLG，《机战SC》是RTS（即时战略）以外，其它基本都是S・RPG嘛。S・RPG是什么意思，我们各位读者都应该知道——策略类角色扮演游戏。从上面我们的分析不难得出一个结论：热血系的那种战斗方式基本是不讲策略的死拼硬杀，只是凭着自己的攻击力之类地去压制对方。或者是一窝蜂地上，自己不死，也要把对方拖死，说得现实一点也就是要累死对方。这种叫战略么？或者是叫策略么？不是。那么策略是什么呢？计略。再来稍微解释一下是一个什么概念呢？是“用最少的代价换取最大化的成果”。换言之，在战争之类的情况下，也就是用最少的伤亡，去吃掉敌人。游击战这种伟大的方式其实也就是策略战的典型之一。我们还可以去看《三国演义》里的官渡之战、赤壁之战、夷陵之战等等用过计策的战役，真正的大将厮杀并不多。其它地区的战争也是这样。这样，我们又得出一个结论：战争类题材的，当然不管他是写实的，还是科幻的，以动用计谋的作品，能让人觉得更贴近战争。因此，也更有趣。那么，有人会说了，现在的机战也讲战略的呀。是啊，比重重么？那么，我就举一个很明显的例子吧：最后一话的BOSS机的HP之类的数值。玩过机战经典作《F完结篇》或之前的玩家请往前去回忆，是不是我这样说。现在的BOSS机的HP动不动就是上万，上十万，我方行动时也得要大概4～5个回合才能完全吃掉它，甚至更久。F中有10万的么？没有嘛，最多就是一台隐藏的沙扎比是98000的HP。通常看到的一些BOSS机，到后期也并不怎么大量地增长HP的耐久值，比如ＴＨＥ・Ｏ（ジ・Ｏ），从第一次出现到作为BOSS机的后期出现也还是那点HP，记得是只有30000。3万嘛，对于现在的机战说来，那真是小Case一件。这点应该是没有问题的吧？但是，在那时可不是这样了。攻击力高的，不一定打得到他；能够打得到他，还不一定打得动他；能够打得动他的，还说不定下回合就被灭了……从字面上来看，其实还是和现在的情况是一样的。但是，应该展开来说这个问题。不一定打得到他，可并不是指那个单纯的命中率为80%以上，100%的命中率，也有三分之二的几率被他（希洛克）剑切之类的。比如说，《F完结篇》的“时间限制（タイムリミット）・前”这话，加布罗的地形是水＋森林，不会飞的在地上就只能慢慢走，会飞的并且移动范围比较广的，又要有攻击力的，也不多。并且玩过这作的玩家应该都知道，这关是有回合限制，大概是8回合吧，出击过的机师的气力会以超过100的余值在下一话中进行减去那个值。也就是说，150的气力，在“时间限制・后”的出击气力就只有50了。先回到原话。在这一关基本是地面移动缓慢的，又全是《Ｚ高达》作品中的登场的敌ＭＳ机为主的一话，那么一般想要速攻的（那怕用过金手指但不过分的那种使用，比如不改成什么敌一击暴，战后升级之类没改过的），一般会选用丹战士机的圣拜因（ダンバイン）或比尔拜因（ビルバイン）二选一，阿姆罗当时开的利・加斯（リ・ガズィ（BWS）），动用空Ａ的超级系的，恐怕就很少吧。在THE・O出现之后，要想打爆THE・O，圣战士机肯定是主力。这样，就不得不出现了一个问题，命中率达100%时，结果一个大奥拉斩下去，被华丽地切返。这种现象在现在的机战中已经很少看到了，基本看不到有哪个敌BOSS有这样“疯狂”到让你去小心运算是否会被切之类的，最多就是有分身……继续第二个问题，打得动他。这个打得动是一个什么意思呢？就是伤害力应该要有一定的威胁。其实现在的机战中打BOSS机或者什么舰的伤害力也不过是几千嘛，打得多了才“这……这，怎么会有这样的力量！？”其实你看那伤害值，还是那几千。像在《F》的时代，要用普通的常用武器，不是4000以上的伤害值，在一个回合下去之后，你看吧，你的伤害值只剩多少了。然后，那台机还放着做什么用？要么是一边凉快去，要么是被BOSS机打爆，送BOSS 4点气力（现在是5点或以上），全员基本再增加1点气力，然后再准备金钱修理费吧，并且还得要小心其它还是有命中率的任意一台我方单位是否会被打中，要是被打中了，搞不好就又送了一台。但是，在现在的作品中，你再没用的机子，就算给BOSS加气力，对我方的威胁性也不大了。在这样的环境条件下，玩《机战》能不多动动脑子去想如何摆放位置，更好地利用地形补正、有效射程这类因素，或者多使用集中、必闪之类的辅助性精神么？

说到精神，就不得不继续论述一下现在搞的一些“批发性”的指令与BOSS允许无限制地使用非自有精神的问题了。在《机战α》之前，也存在着“批发性质”的精神指令——奇迹（气合×3、必中、必闪、大根性、魂、幸运、努力、加速）。在当时的情况下，有奇迹的机师，在每作的总共可用人数也是一只手能数得回来的，并且习得时间很晚。除非你玩“练级大法”，否则一般出不来。当然，金手指还是除外……。那么，现在的这类一个精神可以使用两个或两个以上的精神指令的东西可就比以前多了，但是同时，也代表着有着更特殊化的精神指令就更少了。这一部分，笔者之前写过一篇叫做《机战精神论》的文章，有兴趣的读者可以找来参考。所以，接下来就直接把矛头指向那个可以什么精神都用的BOSS了。是不是有很多的玩家对于这样一个现象很反感，但又很无助？这是一个什么现象呢？这种现象是这个样子地：将某个BOSS机的HP打到一定程度的时候，那个BOSS来了些：大根性、必中、必闪、气合、热血。然后，如果你要是细心一点的话，去查看BOSS的机师能力中的精神中有什么，发现上述的有几个他没有！这个怎么说呢？至于SP减没减就别论了吧，反正减了也是这样，他肯定是要和各位说“拜拜”地。这种不公平的待





遇可以说是由来已久啊。可以这样说，从“精神”系统的诞生的那一天开始，就已经存在着这样的问题了。那么，这样的问题到底是好呢？还是不好呢？换言之，这种现象的存在，是否合理？我个人觉得，不是太合理。那么怎么说明是不太合理呢？比如说在《超级机器人大战α外传》的隐藏最终话的新・古兰森，且不论他的HP和攻击力以及机师能力。在那种已经是综合能力压倒性的情况下，他还来个三次根性。我还记得我当时攻略那关的个人心理状态。一开始已经基本上是所有的带热血的、魂的都用上了，好容易看到白河愁的那新・古兰森的HP到一半了……剧情，然后HP又上去了！好家伙，这会怎么搞的，强力机师的精神基本全用了，只能那些战备机师把那些热血再用了，能用的攻击辅助类精神用完为止。然后又挨了几个回合，HP大概是打到剩三分之一的时候了，再次恢复HP。这个要说一下，第一次机战这样搞的，就是《α外传》开始的。这回当时可真傻了，νガンダム的フィンファンネル、ビルバイン的ハイパ-オ-ラハイパ-オ-ラ斩り、サイバスタ-的アカショクバスタ-、ハイファミリア之类的基本都不能再用了，因为EN或残弹基本没有了，所以也都只能进母舰去补给。不过玩家也就是好在可以这样无限地钻母舰做补给。那接下来还能怎么样呢？继续拼吧！终于到最后，发生了第三次恢复HP，安藤正树终于发话——剧情，这才结束。要是按人物实际的能力去看那些加了的精神总消耗量，怎么样也算不回来呀。这样就很不公平，有点像《真・三国无双》中的，N多人围攻高难度模式的吕布。还是那句话，这还叫策略么？我们来个大胆的推测，如果游戏容量允许，BANPRESTO的相关子公司的开发技术允许，《超级机器人大战》完全可以推出纯动作协作型游戏，就如同《A. C. E. 》那样的。但《A. C. E. 》这款游戏还是以《核心装甲》为基础开发的作品，所以，也不能等同这个。

论了这么久，还都是在揭“机战”的短，恐怕要是再揭下去，就比较难堪了，而这个“品”就成了“批”。那就只叫做“批机战”了。笔者也在上面谈过了多次要讲一些肯定的方面，但一直没讲，再不讲的话，恐怕就真的要成了只做封官许愿，但又把将印拿在手里不给人的项羽了。那么，下面我们就进入第三章：“品读机战”。

品读机战

看到这个标题，可能有人会问了，怎么还能“读机战”？这游戏不是用来玩的么？其实任何事物都能去读它。事情，小说，人物都能用文字去表现，何况是游戏这种原本也是由文字作为表现形式的东西呢？当然，那些原始文字我们是看不到了，开发商手中的商业级的机密文件嘛。既然可以是能“读”，那么我们先废话少说，就开始下面的品读“机战”吧。

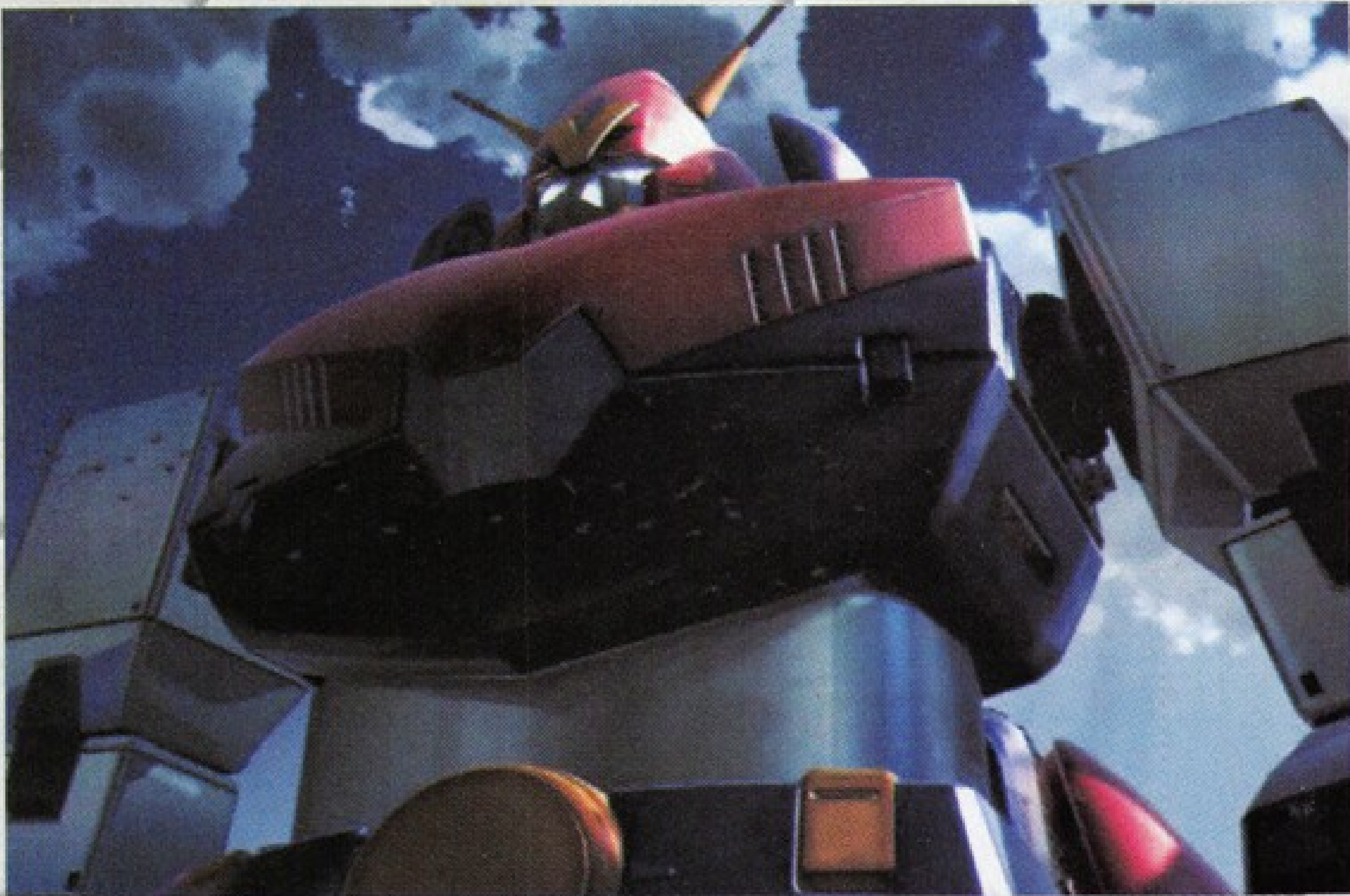
世界观设定

说到机战的世界观，其实也就是等于“机战”这一系列出了多少个故事系列。其实要去细数故事系列数，要分得很细的话，大约到现在有10个以上的世界观，当然这还包括了一些外传式的作品。但是，主要的看起来会成为主流的几个世界观系列，就是有这么四个：WINKY SOFT时代的Guest剧本、α剧本系列和WS与PS2两个平台共同完成的COMPACT系列以及正在不断地充实中的OG系。但是，这四个系列中人气最高的是前面两个——Guest和α再加上OG剧本。Guest的作品是从《第2次超级机器人大战》开始，一直到《超级机器人大战F完结篇》。其中，《超级机器人大战F》的故事时间设定是否认了其系列前作《第４次超级机器人大战》（包括PS移植作《第4次超级机器人大战S》）的发生。这也是一些说《F》和《F完结篇》的故事剧本基本是沿用《第4次》的原因之一。那么，我们先大致地回顾一下几个剧本的初始环境，首先是《第2次》的故事。比安・佐尔达克（ビアン=ゾルダ-ク）博士在察知有外星球对地球的巨大的危机的时候，通过他自己的所有的能力，建造了一台机器人，这台机器人的名字叫做：瓦鲁西昂（ヴァルシオン），有着绝大力量的机器人。但是，比安博士仍然觉得不安，所以开始了统一人类的计划。比安博士为了保护地球，秘密结成了组织——Divine Crusaders，通称DC。DC的目的只有一个——征服世界。在DC制压世界的过程中，最强的联合国军队在瓦鲁西昂的面前也显得没有力量。在全世界的80%都已经被DC制压的情况下，仍然有人站起来继续反抗着。在世界各地也出现了对DC的游击战。终于，以高达、万能侠Z、盖塔机器人为中心集结成为了一股力量，并公然地向DC举起了反旗。现在，让全世界震撼的第2次超级机器人大战开始了……

其实，我们也可以从《第2次超级机器人大战》的世界设定中发现，从2002年11月份发售的GBA作品《超级机器人大战OG》系列的设定与这个有一定的相似之处。我们也可以回顾一下《OG》的原始设定的前一部分是什么内容：在被称之为新西历的时代,人类已经正式向宇宙活动近2个世纪了，但是人类的生活水平仍然只是在21世纪初没有改变的时代。之所以会这样，是因为有两颗陨石落下所造成的。在新西历178年，第三颗陨石的落下之后,由地球联邦政府的调查团的调查结果得知，陨石为人工产物，并且封印着所有的人类所不知晓的物质与技术。从这开始，被称为“EOT”的“EOT特别审议会”与“EOTI机构”在严格的信息管理之下，开始了调查。EOTI的代表者之一的比安博士警告称这是地球外生命体对地球的侵略危险的前奏。并以此为借口开始开发了人型机动兵器，通称——“PT・单人轻骑兵”。在之后的游戏剧情发展过程中，比安博士就正式组建了武装组织——DC。这些剧情在TV版动画《超级机器人大战OG Divine War》中也有再现。游戏的实际发展过程中，再与《第2次》的剧情相对照的话，也不难得出上面得出的一个结论：两者有相似之处。而这两者的相似之处就是在于：一个人——比安・佐尔达克博士；一个武装组织——DC；一件事——来自于外层空间的威胁。只不过一个是预知，另一个是已知的推测，而且可以这样说，OG中的这一部分是大大加





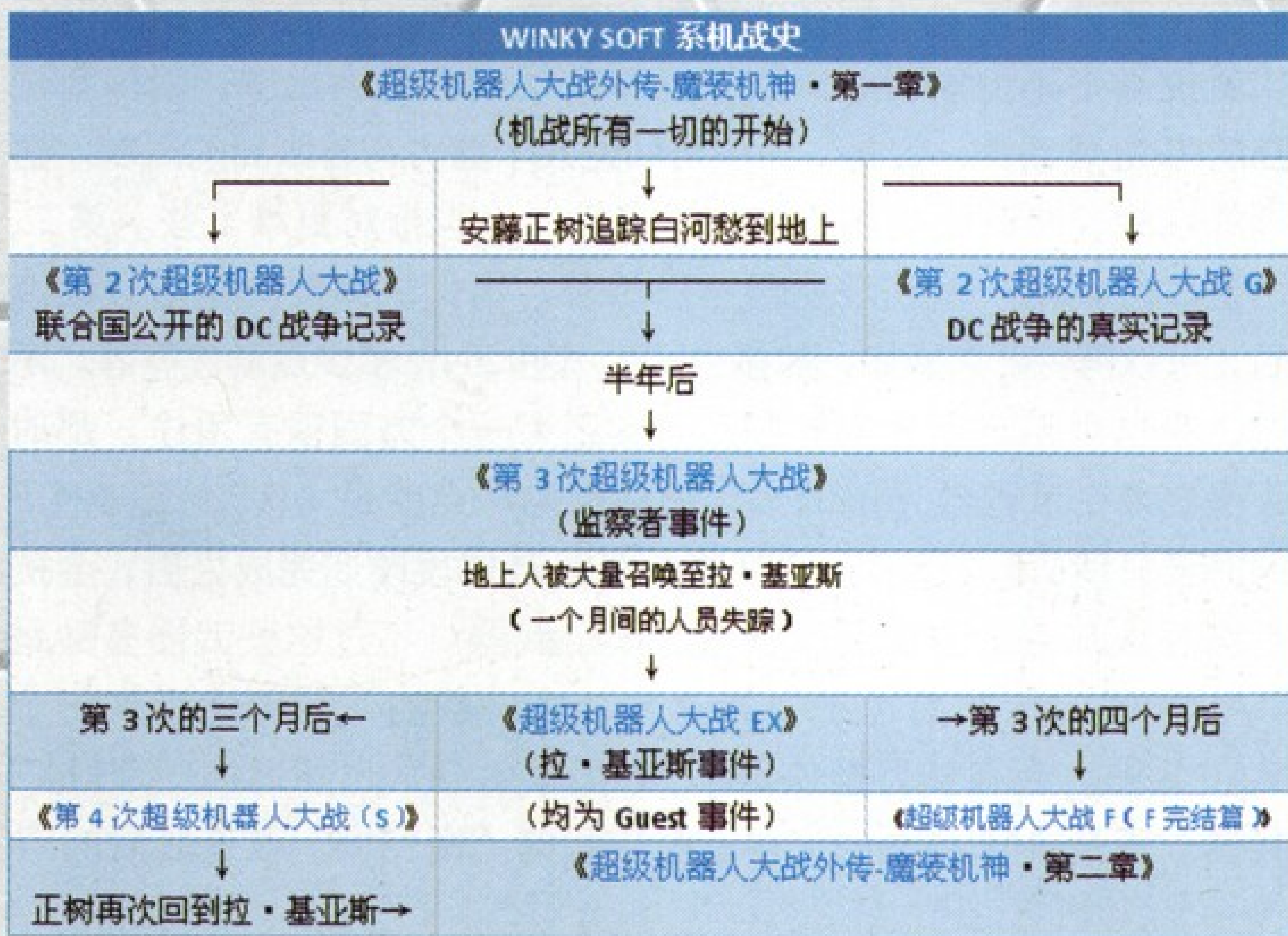


强了在《第2次》时的一些剧情上的漏洞，这样使得看起来更加有血有肉，充实化。

那么下面一个高人气的系列α，又是一个怎么样的故事呢？这是一个被称之为新西历的时代。人类在宇宙上生活已经有了近两个世纪。新西历187年，地球圈被未曾有过的战争卷入——巴拿马战役（超级机器人大战α），在战役之中，人类发现地球外确实存在着智能生命体，在太阳系外发生着大规模的战争。但是，令人类更加震撼的是，智能生命力的绝对敌的STMC（宇宙外兽）的存在。巴拿马战役之中，对阻止它们的侵入，需要回避地球圈再次被袭击做出了非常高的可能性预测。人类无法逃避了……以及为了让地球人类生存下来的多种计划开始了实施。防御外敌的“神盾计划”、寻找新的母星的“超长距离移民船团计划”……还有“Carnet ADESS计划”。新西历188年与外星人势力、木星势力以及地下势力间爆发了新的战争——“封印战争（第2次超级机器人大战α）”，在这场战争之中，那些计划也正在有续地进行之中。新西历189年，人类将地球进行封印的“人造神Cancer Eden”的破坏而使得“封印战争”告终。但是在仅仅之后的数周后，发现了下一次混乱的预兆。在地球圈地下活动的神秘的军事组织、外星人、在小行星带宙域出现的神秘的大型建造物以及断绝音信的超长距离移民船团……现在，诚可谓是地球人类开始了最后的战争……飞向幻灭的宇宙的战钟正在响起。（以上选自《第3次超级机器人大战α》故事概要）。

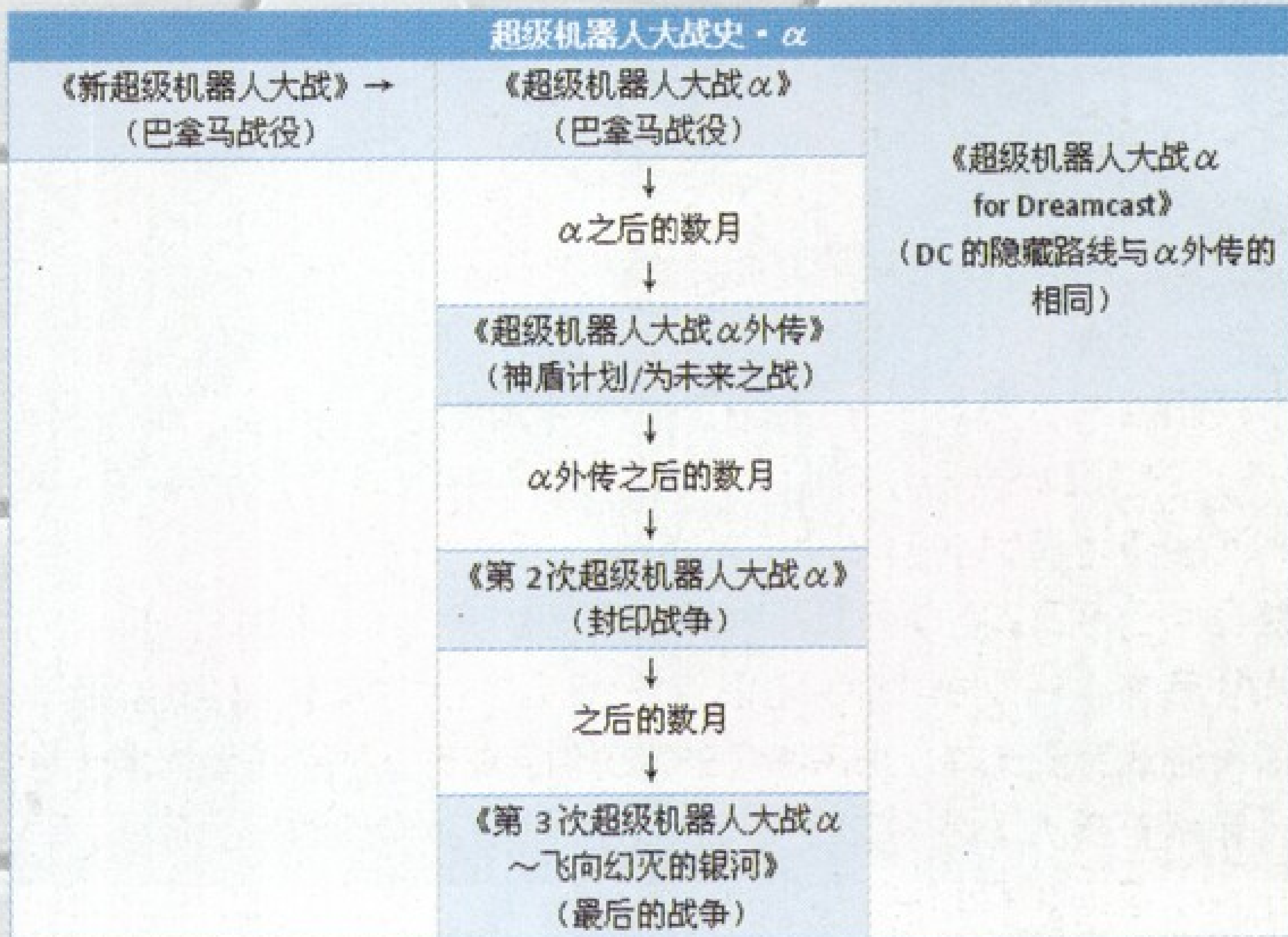
在α的故事进行中，虽然也还有着在前面提到的“DC”势力，但已经不是主要敌对势力了。我们可以回顾《第2次》以及《第2次G》《第3次》、《第4次》、《F》这几作的作品，可以说是，DC或DC残党都是主要的敌对活动者，在OG系列也是这样。如果我们以故事的流程以及年代的计算方式来重新做一次归纳系列的话，以事件作为引线，可以将几部大系列做出以下的战史流程：

一、Guest（WINKY SOFT）系战史



WINKY SOFT 系机战史		
	《超级机器人大战外传-魔装机神・第一章》（机战所有一切的开始）	
↓	↓ 安藤正树追踪白河愁到地上	↓
《第 2 次超级机器人大战》联合国公开的 DC 战争记录	↓	《第 2 次超级机器人大战 G》DC 战争的真实记录
	半年后 ↓	
	《第 3 次超级机器人大战》（监察者事件）	
	地上人被大量召唤至拉・基亚斯（一个月间的人员失踪）↓	
第 3 次的三个月后← ↓	《超级机器人大战 EX》（拉・基亚斯事件）	→第 3 次的四个月后 ↓
《第 4 次超级机器人大战（S）》	（均为 Guest 事件）	《超级机器人大战 F（F 完结篇）》
↓ 正树再次回到拉・基亚斯→	《超级机器人大战外传-魔装机神・第二章》	





超级机器人大战史・α		
《新超级机器人大战》→（巴拿马战役）	《超级机器人大战α》（巴拿马战役）	《超级机器人大战α for Dreamcast》（DC 的隐藏路线与α外传的相同）
	↓ α之后的数月 ↓	
	《超级机器人大战α外传》（神盾计划/为未来之战）	
	↓ α外传之后的数月 ↓	
	《第 2次超级机器人大战α》（封印战争）	
	↓ 之后的数月 ↓	
	《第 3 次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河》（最后的战争）	

二、α系列战史：

对于COMPACT和OG这两个系列的作品的时间轴相对还是很明确的。《COMPACT 2》的三部曲基本上也就是与《IMPACT》相同。所以，这俩系列也就不再列出流程表了。

主人公

其实要说“机战”基本成为带有原创角色为主线的，只能是从《第4次超级机器人大战》开始算起。当时的主人公系统与现在的不同。故事主线可以说是只分真实系与超级系两条路线，而主人公的脸一共有8张可选，男女性别的选择，血型、生日的设定，还有4种不同的性格可供选择：认真、和善的热血汉（まじめでやさしい热血汉）；虽然是理论家但喜欢异性（理论家だけど异性好き）；有点怪的性格（ちょっとヘンな性格）；酷而虚无主义（クールでニヒル）。虽然性格选择的不同，主人公的台词表现的语气也随之不同。同时，在这个系统推出的时候，还有着一个估计能够让现在的新机战玩家完全想不到的一个子系统：恋人系统。这个恋人系统是什么呢？它其实是这样的，上面不是说，可以选择一张脸的么？这个恋人同样可以，同样可以设定恋人的生日、血型。机器人的派别就不能选择了，恋人的性格同样也不能再选择了。但是，恋人的性格其实是由你自己原来建立的主人公所决定的。比如打一个比方，主人公选的是“酷而虚无主义”的性格，那么恋人的性格就是“理论家且又喜欢异性”。其实这四者之间是相互搭配的。用一句十分口号化的句子来说就是：他们是相辅相成，不可分割的。但是，我们要从性格的互补上面去看这两种性格的话，确实也是最佳的情侣组合。

到了《F》，由于在全程战斗台词语音化的前提下，让我们能够真切地感受到这四位不同性格的男主人公的不同的真实而又渴望的声音。在名声优的真人声音表现下，其实一共是8名不同性格的主人公都已经活了起来。并且，在游戏中也会有根据不同性格的人物，在不同的地方会有各种特殊的对话，甚至还能习得专有的武器技能名。到了《α》，这一系统被再一次地进化，加入了





恋爱影响最终结局细节的设定。不过，在一般的情况下，了解这一系统细节的中国玩家并不多。

之后，在经过《α外传》的取消主人公的登场设定之后，在后面的作品再一次登场了主人公。但是，这回的主人公的系统其实已经不在是那个当年大受好评的主人公系统了。因为那时是完全可以自己来扮演游戏中的自己。这次其实已经回到了《机战EX》相类似的主人公系统——固定人物的，固定人物性格的，固定主线发展剧情的系统。至于这一系统的介绍或者说是回顾，应当说可以免去了吧？也应该有很多的玩家都已经体验到了那些不懂发生了什么事的故事了……

改造系统・乘换系统

现在可还有人知道有这样的事：当人物升级到一定的等级时，就算是机体能力10段完全改造之后，在人物能力的一栏中，会有出现命中、回避呈红色的情况。这一问题，估计现在已经有很多机战玩家并不知道这是什么一个概念。不错，这是机战遥远的过去的那个年代的，很要求间接讲究战略性的一个知识性的门坎。从SFC版的《第3次》开始，WINKY SOFT引入了一个“新”的系统，对机体的改造。可要知道，在之前的机战作品的机体能力或机师的能力是全部与单位（单位是由机体与机师相结合而成的）的升级挂的钩。这与最常见的RPG游戏的等级制度是相同的——升一级，加多少HP，防御、攻击、速度等的能力加多少值，有SP的也同样进行增加。这其实也就是最早的机战的升级系统，与其它游戏并无多大的差别的系统。但是，WINKY SOFT很快地就发现了他们可以改进，或者说是改革的地方。因为其它游戏基本只是单位就是人，最多加上一个动物类的坐骑，而机战是机器人与机师的结合体——也就是说，他们之间能否可以分开来对待它们。从软件的开发的数据方面来说，这其实也就代表着要增加一块数据段用于存放那个被分割出来的相关的所有数据。但这一作也是在比当时有着更大容量的SFC上便可以实现了的。这样的伟大而大胆的改革也便付诸以实施。它的成果也就是我们现在所看到的INTERMISSION（战略战斗与对话部分以外的整备部分）的那部分的所有系统：改造，机体改造、武器改造；机体、人物能力的确认；乘换；强化道具；在早期的机战中还有着废弃机体的系统。下面来谈谈改造系统，在改造系统中应该说是有两点是比较有亮点的地方。一个是机体中的限界、第二个是全改造后的增值改造。限界的意思其实只是机体的最高可发挥的能力限值。那么他的具体应用情况是什么呢？比如有这样一台机子：νガンダム，它的限界当前是350，运动性是120。当前的机师阿姆罗的命中、回避值分别是225和235。那么，当前的阿姆罗的乘机状态能力下有一项值将是红色的——回避值：“235+120”，而命中值“225+120”是白色的。红色值的状态表示含义其实只是警告，警告什么呢？当前的回避综合值并非实际的回避综合值。这里要说一下，现在机战的命中回避基准值的算法在比以前简单得多。那么回过头来讲这个红色的警告数值。我们先来看回避值的这个加法式：235+120。学过加法的人都知道和是355。那么也就是说，一般情况下，也就是在白色数值的情况下的回避值是355。红色了，那还是不是355呢？已经不是了，而那个值其实就是那个“限界”。这样的设定，或许对于现在的机战新玩家来说，可能游戏的入门门坎就提高了不少。因为，就算能够有钱全改造满机体，就算有现在的PP养成系统，但是，命中与回避几个能力有着限界的限制。这样的机战，应该说确实更加有战略性，但也相对更难了些。第二，增值改造。这一系统现在仍然保留着，比如机体能力全阶段改造后，可以再免费选择如：加多少HP，多少EN，多少运动性等等。不过，在这个系统诞生到现在，其实还有一个方面很有用途。那时还是在单个武器改造的时候，说再准确一点就是《F完结篇》（F的时候只能5段改造）。将某些单个武器10段改造完成之后，会提示再投入几万的资金可以新增加一个武器。不过这些武器多数是MAP兵器。比如高达系中的ファンネル系的兵器都能增加一个MAP兵器。还有如万能侠Z的“火炎喷射器”也能追加一个MAP兵器。不是MAP兵器的记得有断空我的“断空剑”改造之后的“

断空光牙剑”。现在的武器改造方式是从《α外传》第一次使用的全武器统一投入，统一级别方式的改造。因此，从这之后，这样的武器改造的“好处”也被取消，基本上游戏中非剧情的隐藏武器全部一次性列出，不以武器10段改造改满增加的方式出现了。

在上面，我们提到原来机战中的一个单位是机师与机体的结合体，是不可割的。而从第3次开始，引入了一个概念：“人机分化”。随着人机分化的实现，应该说是在机器人游戏中的一个重要的因素，机师可以自由搭乘他能开的类型的机器人——也就是我们现在常说的“换乘”。比如说，正统高达系中的阿姆罗就能开那些正统高达系中的所有登场的MS，但他不能去开什么万能侠嘛，开不了嘛，阿姆罗没开过那个，上去也基本不怎么会用。就算会用，估计他的攻击力也不怎么强了。我们有听到阿姆罗叫着武器名字是这种样子的么：“いけえええええっ! フィンファアアアンネルウウウウン！！”阿姆罗成疯子了！这种喊法可以说是流龙马对于超级系武器的毕生心得呀。在《机战α》的后期，有一话中是钢巴斯塔习得“巴斯塔·本垒打”的剧情（应该是本垒打，大概的也记不清了），然后又向流龙马学习了回旋斧的要领。之后流龙马补充说明道：“喊武器名时，一定要大声，这样才能更有力地打击敌人”。所以，我们看真实系中的机师中，像这种喊武器名的情况就不多。所以，换乘的机体一定要有限制机种。另外在早期的真实系主人公的机体也是可以换乘的，可以换乘到高达系中的MS机体。可见，当时的PT技术与MS有着同样需要一定专业性的驾驶能力。否则在一年战争的后期，吉恩公国为什么还要应前线机师的要求搞出一个“统合整备计划”呢？另外，也可以得出一个很矛盾的问题：PT原本是专业性的机器人，到了现在的TV版OG的解释中，PT却成了玩具型机器人……这个，杀人用武器搞得这么平民化，想学前苏联的RPG-7么？现在RPG-7是只要有战乱，就有它的身影，并且基本上是普通老百姓背的多，据说RPG-7的发射弹的制造价，也相当于人民币100元左右，便宜得很，培训时间据说也只要2小时就能打了。不过，好在PT的制造价格看起来是比较贵地。否则OG的整个世界的战争的仿真性就成了小孩子眼中的世界了，谁都能起来搞战争，那世界哪有不乱的？我们先不谈PT的，回来谈换乘系统。在重战机埃尔盖姆与圣战士登拜因中，还有着一种特殊的机师——妖精。妖精这个“机师”其实只是一种辅助系的人物。她们可以提高（准确地说是补正）机师的命中、回避率。有初期系机战游戏的玩家可以去尝试一下，比如座间翔与妖精チャム间的补正关系。在同样的硬条件下——空中，同样的改造度，不加强化道具，不加精神时，有妖精与没妖精的回避、命中率可就有差别了。

能力补正——地形、强化道具与精神

在上面，我们又提到了三个系统：地形补正、强化道具与精神。关于精神，笔者也有过几篇专门的较长篇的介绍说明文章。并且关于精神的用处，应当说也是很多人都已经清楚和不能再清楚的一个系统了。那么，这里笔者也就只点一下，详细不再赘述了。

其实于对地形补正这个系统，一般说来，只要是有格子形式策略类游戏，其实都存在补正。常见的有一般的平地、宇宙是±0；绿地是回避+5，防御不变；树林是回避+15，防御+15等等。这个地形补正的系统，其实也就是所有的策略游戏中基本上不可缺的一部分——应该如何不容易被打到，赚取额外的防御力。这是策略游戏中最注重的地方，不管是同题材的——《SD高达G世纪》或《基伦的野望》系列，还是人为单位的——《火炎纹章》系列等作品，地形的补正在游戏中的核心地位其实都是一样的——基础级。不过在机战中，有着还可以恢复EN或恢复HP、EN的地形。比如某些作品中的楼房可以恢复5%的EN，基地可以恢复20%的EN与HP。不过，虽然地形的补正有如此之好的地方，但是回避力与防御力的补正并不给在空中的同格子上的单位进行补正——空中是±0。那么，地上的这些补正如此之好，是否都跑那上面去呢？比如海也有5%的补正。且慢！机师与机体、武器还有相应的地形适应能力。现在的适应性最高的是“S”，可以发挥120%的能力，然后是“A”，100%的能力发挥。我们看单位的能力适应表时就能得到当前机体在某种区域时的适应能力——因为它影响着攻击







力、防御力、回避率等等细节，这就不得不让人多些思考了。比方说，以A为100%的情况。在S的适应度下，攻击力与防御力是在A时所算得的值的120%。用个数字来说明：A时是攻击敌人的伤害力是2000，那么适应力是S时，敌机体是A时，就是2400，这就是大好事嘛。当自己的被伤害力是2000时，同样，就有了20%的防御值优惠，只有1600了。如果要再加上武器自身的适应性的话，那可就是大大地好处。一般情况下，千万别用地形适应力在B以下的武器去打，否则效果是很惨地，在A时能打出1000，B的80%，C的60%，自己算吧。在《α》之后，还有将部分武器原来的不适用（画着一条杠），改成了“E”，典型武器就是光线来福枪。使用这种武器，其实通常最后的伤害值也就只有了10点HP…

不过，现在的机战作品中还有着很多让原来的机体不是A或者S的能力适应可以变成A或S的东西，那就是强化道具。估计有很多玩家其实对于地形适应有修正的认识度原来其实并不怎么高。但是，在上面的分析中，应该有了一定的理论性的了解。那些个价值不高的强化道具的作用其实也是很大的。不过，现在的强化道具除了有能力修正性的以外，还有能力补正性——增加能力值，如增加移动力，增加运动性等等；恢复辅助系——恢复EN、HP、SP、弹药的已经有很多种了，还有一些特殊防御性的，比如某些特殊效果的武器的效果无效等等。强化道具的第一次出现，其实是在FC版的《第2次超级机器人大战》。不过那时的强化道具的名字只是叫做“**アイテム**”——道具，并且是只能在地图上的一些特殊商店里购买——因为金钱除了修理被打爆的机体以外，没有了别的用途。那作的使用道具也很简单，商店里买到道具后，在地图上的菜单中使用道具——所有的都是一次性的，比如下一次战斗时命中率+10%，增加能力的也是一次性地加上——之前我们说过，原来是升级是带机体能力的。而现在的道具可以装上后还可以“拆”下来，所以名字也从“**アイテム**”变成了“强化パ-ツ”——强化部件。

二次行动、援护、小队系统

不过，令所有机战的老玩家所称道的系统其实是我们叫做“二次行动”的系统。虽然“二次行动”在改为援护系统之后，仍然还是有一定的踪影，不过毕竟只是做为一些特殊人物的特殊技能而存在——并没有以前的可以大范围的移动，快速占领一些地形优势的地方之类的应用。记得当时有很多玩家对于单位概要中的一个图标“W”不明白，其实这个W就是**ダブル**——double（也可用作罗马字：W）的意思。Double就是双的，两个的意思。W标记亮，也就是可以两次行动了。当时的二次行动的习得要求很简单，反应达到200即可——只能1～99级中，人物的反应能力能够达到200，那就可以两次行动——不管你是真实系还是超级系。不过，这个“W”的字体还真与机战最新作《W》的字体一样。

在《α外传》开始，援护系统被正式导入机战之中，但同时，之前被大受好评的二动系统被当时不大的以3D呈现的地图中被取消。虽然3D地图被正式应用在正统机战上是从《α》开始的。最初的援护系统是只有援护攻击和援护防御两种，并没有现在这么多样，还能选择谁来做防御，应该用什么武器援护攻击，没有。这些个改动，也使得机战从原来的比较难，一下子就变成了很难——最好的战略方法只有挤成堆，但这样又是防MAP兵器的大忌。而原先是可以一个平面地或者完全分散地进行攻略。因此，在后来的游戏难度评价中，《α外传》一下子就能得到5分制的满分待遇。而之前的《F》之类的和《α》只有4星和3星。《α》之所以是3星，其实是与他加入了光线来福枪可以移动后攻击，这样大大地降低了游戏难度——因为之前要用光线来福枪攻击，必须移动后的下一次行动才能。BANPRESTO对援护系的系统游戏难度真正的调整其实是在IMPACT之后。从先加入可以自选援护的单位，到武器，以及从小队系统中的小队援护等等——而这个系统的加入，在当时看来，更像是学习《SD高达G世纪ZERO》——因为这一系列从《ZERO》开始加入了援护，《F》中加入了战舰援护。不过，机战版的援护却将在《SD高达G世纪》中的援护可以得到经验值的一项给去除了……这就着实让人有些郁闷。

小队系统是从《第2次超级机器人大战α》开始加入的，一共只应用了两代作品，在将要推出的PS2版《OG》中也有这一系统的特制版。小队系统是由最大4机非战舰单位组成的一个战斗编队，其实要我说，这个系统应该以机器人的SIZE（**サイズ**）来决定，而不能是编队占用值，比如M的，可以组4个，L的只能组2个，LL的只能是1个。像GP-03D在原作中就是与亚尔比恩一样大的MA，怎么可以最大组成4机一起呢？那样怎么不能战舰也组队呢？在小队的移动能力则是平均移动值所决定的。战斗方式也有单机战斗、小队攻击还有邻接的援护攻击等等。这一系统的应用，使得《α》系列的后两款作品变得更加简单了。可以更加不用去过多地考虑战略——用人数压倒对方！或许，对于机战新手还是有些难度地……

不得不优先考虑的武器

这个“不得不优先考虑的武器”指的是什么呢？主要是地图兵器和带有特殊效果的武器。地图兵器的第一次出现是在FC的《第二次》——**サイバスタ-的サイフラシュ-**，在第6话《敌要塞を破坏せよ》中，塞巴斯塔第一次出现，并使用这一招，令当时我方所有成员都十分惊讶——“好！好厉害，只是一瞬就把那些炮台全破坏了！”这确实是一个很不错的武器种类，可以一次性打击多个目标，并且自己不会有被反击顾虑。在之后的机战实际游戏过程中，大范围的地图兵器还被应用于做揽钱的重要工具——加上精神“幸运”。

而带有特殊效果的武器则是有GBA作品《机战OG》才第一次登场的。当时是因为《OG》可以高兼容性地自配通用性的武器——连什么机枪的都是可以选配的武器，带有特殊弹的武器自然也成为了当时欺负一些BOSS必备品。比如最有效的就是：一回合间装甲值减半。在后来的作品中，虽然不能自选武器带上战场，但是有些武器被赋予了特殊能力的效果，就是有些武器的自有伤害力不怎么高。比如万能侠Z的台风就有装甲值减半的作用。因此，有了这些武器帮助的情况之下，第一个使用的武器一般就是带有能力削减的。在《α3》中，敌人还有着特殊攻击无效的一些能力，但是合体攻击却还有着最高权限地无视敌方防御能力的效果！比如在对付"灵帝"（灵帝……让我想起中国东汉的灵帝了，他可是废物呀）的时候，一般就是合体技的特殊能力的攻击，然后就是其它的普通效果的高攻击的轰炸。这样欺负BOSS，能不简单么？能没有爽快感么？

画与乐

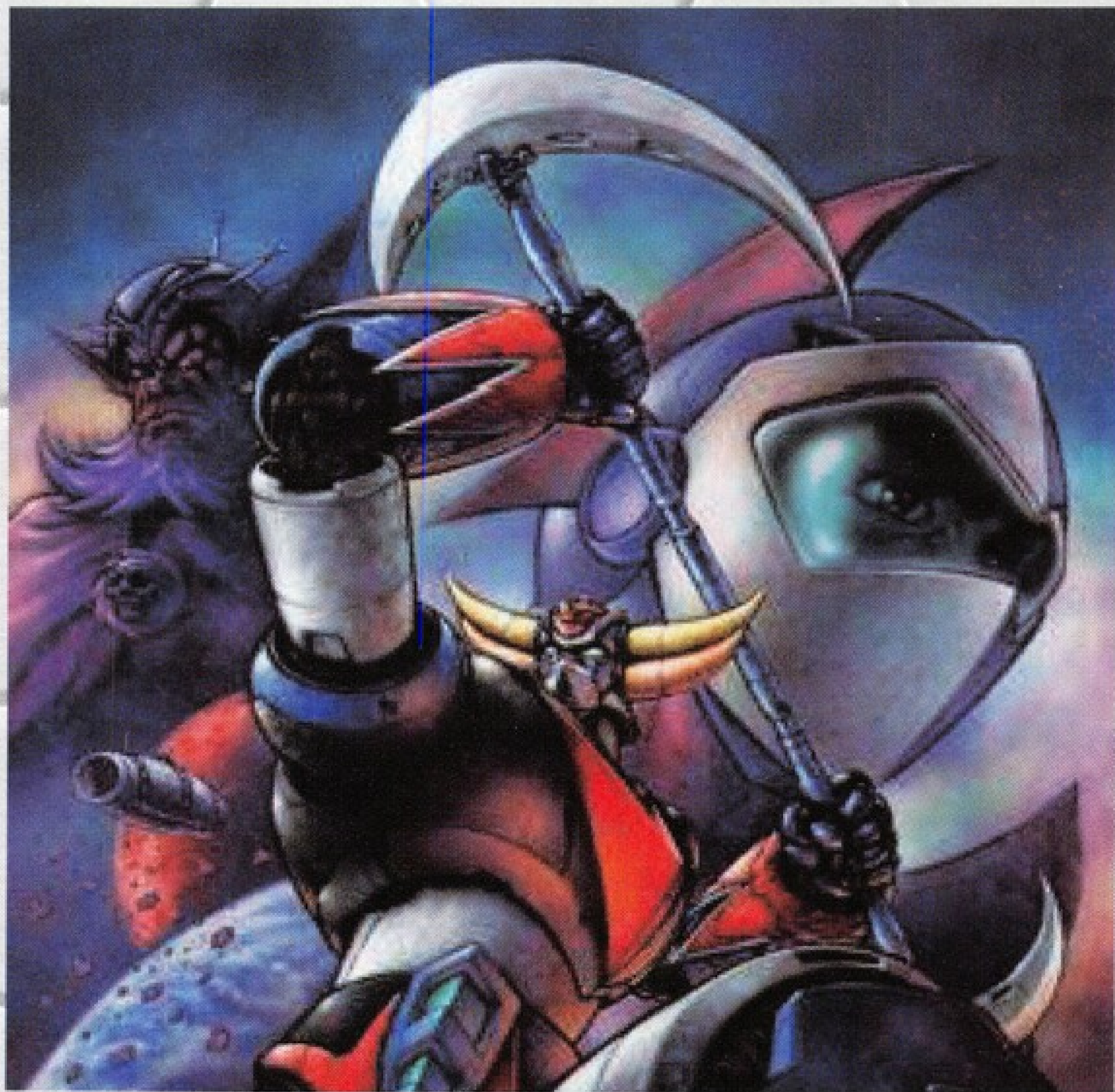
游戏的系统在发展，对于一般玩家来说更为重要的视听效果也在发展。我们知道"机战"原本只是2D平面的战旗式策略游戏，现在的任天堂上的掌机系列仍然还保持着这种样式。而在其它平台的机战基本上都已经完全告别2D平面，以3D的多平面的样式来演示。其实要说起3D化地图的投入，第一作其实应该是在《超级机器人大战外传・魔装机神》开始的。在这一作中，除了有3D化的地图（但是场景并不是真正地通过3D运算得出的，而是2D运算），还有着3种不同方面的回避率的修正度的系统存在：被从正面的攻击的回避率是最高的，从侧面大致是回避率减少30%左右，而在背后被人攻击，那可用惨了，回避率修正几乎为零。在之后的又一款外传型作品《真机器人战线》的3D系统就沿用了这些设定。不过，游戏地图上的地形高低并没有应用出来。插一句说一点的时，《RRBL》的人物虽然都是在机战中常见的人物，但是在故事设定上使用的却是召唤来的复制人，人物性格、能力、记忆与地球圈世界的本体是一样的。唯一可惜的是，由于容量问题，《RRBL》没有进行人物配音工作，那些主要数据都用于一些3D的模型上了。在《RRBL》中还有一点，地图的显示分为四种比例与4个方向。方向角度问题与现在的3D版机战没有过多的区别，但是，显示的四种比例需要做一下说明：通过□键分别切换为（与初期机战类的操作是一样的）：全平面地图→远距离大小（模型）→正常大小→近距离大小。BANPRESTO原创的《超机大战SRX》系列在本作中同样有登场。但是，这几作的模型全是原比例的作品。从《α》开始，机战就进入了现在的3D 扭蛋时代。

从在战斗动画来说，主流的这些作品的发展从《第2次》之前的只有单色背景，到从《第3次》开始的有背景演出的Q版模拟式战斗动画，直到《F完结篇》时的2D战斗动画的成熟顶峰。我为什么到现在还是说《F完结篇》的2D模式的静止动画是顶峰，而不是在之后的那些作品呢？比如GBA的《OG2》的宣传还是"达到IMPACT效果"的。我不知道是不是有人把这个"IMPACT"的冲击误读为PS2水平了。但是，要从画面的演出来看，《F完结篇》的画面有着一种胸有成竹的太极式的随意而自然感，在OG的画面之中，却找不到这种自然的感觉。应当说还是机能问题，到《W》时还是有些个不自然，虽然有些个学《MX》的味道。说到《MX》，这款作品也是动态战斗动画类中最有效果的一款作品了，到PS2版《OG》（超级机器人大战OGs，官方还是叫OG……）的宣传中也就是说，它将以《MX》的战斗动画画面加上《α3》的音乐水准。那么，可见《MX》的动画确实是最好的。并且，在游戏制作人名单中，MX可是有咱中国人的名字的呀，战斗动画就是中国人画的（这东西我都谈了很多遍了），确实也可以说是让人有自豪的地方。

既然已经谈到了音乐，那么我们也就来回顾一下游戏的音乐发展。不可否认，《α3》的音乐（BGM）效果确实是不错的，也是机战所有作品中单作使用音轨数最多，音乐所使用音色相关最大的一款作品。PSF2，这种直接从游戏中抓取源数据而制作出来的模拟音乐格式，《α3》所占用的空间竟然达到了103MB，比他小的是《MX》，59M。所以，要说它的音色水平不高，那确实就太对不起人了。不过，除了《α3》以外，机战系的音色的另一个高点的就是《F》系列，《F》的PS版音色表同样也是应用了多款作品的。《F》、《F完结篇》、《Complete Box（含单款移植发行版）》、《真机器人战线》，七款作品，三个系列。但是，却有人说PS版的音效不好？笔者个人觉得我个人的耳朵敏感度已经不是一斑了的，还有人比我强么？但是，要是去听一下《F》的《AST・OST》的CD（单CD，以SS版为音源）再去听一下SFC版的以前作品的音色的话，那就明白了：SS版的音源其实是SFC版的《魔装机神》音源的加强版本，但是这些音源的表现上其实有一个问题：细节表现力不足，但低频的表现强力。用个不太适当的比方说就是：低音炮的效果很好，但是中、高音箱的表现平平。在PS版的音色表却正好又是细节表现力清晰，低频表现泛力。不过，这种情况，如果配一个比较好的音箱，那样的音质细品起来，就会觉得：还真的是不错的——很自然的金属流派的BGM。《机战F》、《Complete Box》、《RRBL》、PS2上的除《机战SC》以外的所有作品，都有PSF或PSF2格式的模拟音乐。有兴趣的读者，可以通过电脑上的播放器去模拟这种原声且无损的音频效果，自己欣赏音乐的精华所在。因为音乐这东西实在是最难调众口的了，说得多了只会得罪一些人……所以，笔者也只能是写些导向，不敢再写了。

品后茶点

话已经说了这么多，其实很多内容还都只是笔者个人的经验、习惯之谈。品一样事物其实有着不同的品赏方法，而本文中品的一些方式也只是那些方法中的一部分，并非全部。总之，有人喜欢机战，有他们的理由；有人说机战是弱智游戏，也有他们的理由。这些也是个人取向问题，不能一概而论。品读一款作品的初衷也只是为了让不是甚为了解机战的玩家，能够通过这种方式去了解其中的一个方面。最好的方法，就是去找几款有历史代表意义的作品做考古活动。自己看到的，那才是自己所掌握的真实。自己玩过的，那才是自己所了解的游戏。



机战经典反派

文：CTU 阿特罗姆

机战系列发展到现在我方阵营越来越壮大，相对的敌方兵力也强大起来，除了AI以及那些大众脸外有这样一群角色，他们的名气要比我方某些角色还要大，甚至拥有很大一批的拥护者。即使是敌人也有他们吸引人的地方，在这里让我们一起了解几位经常在机战中做客的反面角色。（由于参战作品数量极其庞大的原因这里我选了真实系始祖的高达系列、超级系元祖的魔神系列以及BANPRESTO的原创系列中的某些人物作为重点对象。）（以下登场作品仅供参考并且只列出作为敌人登场过的作品）

高达系列

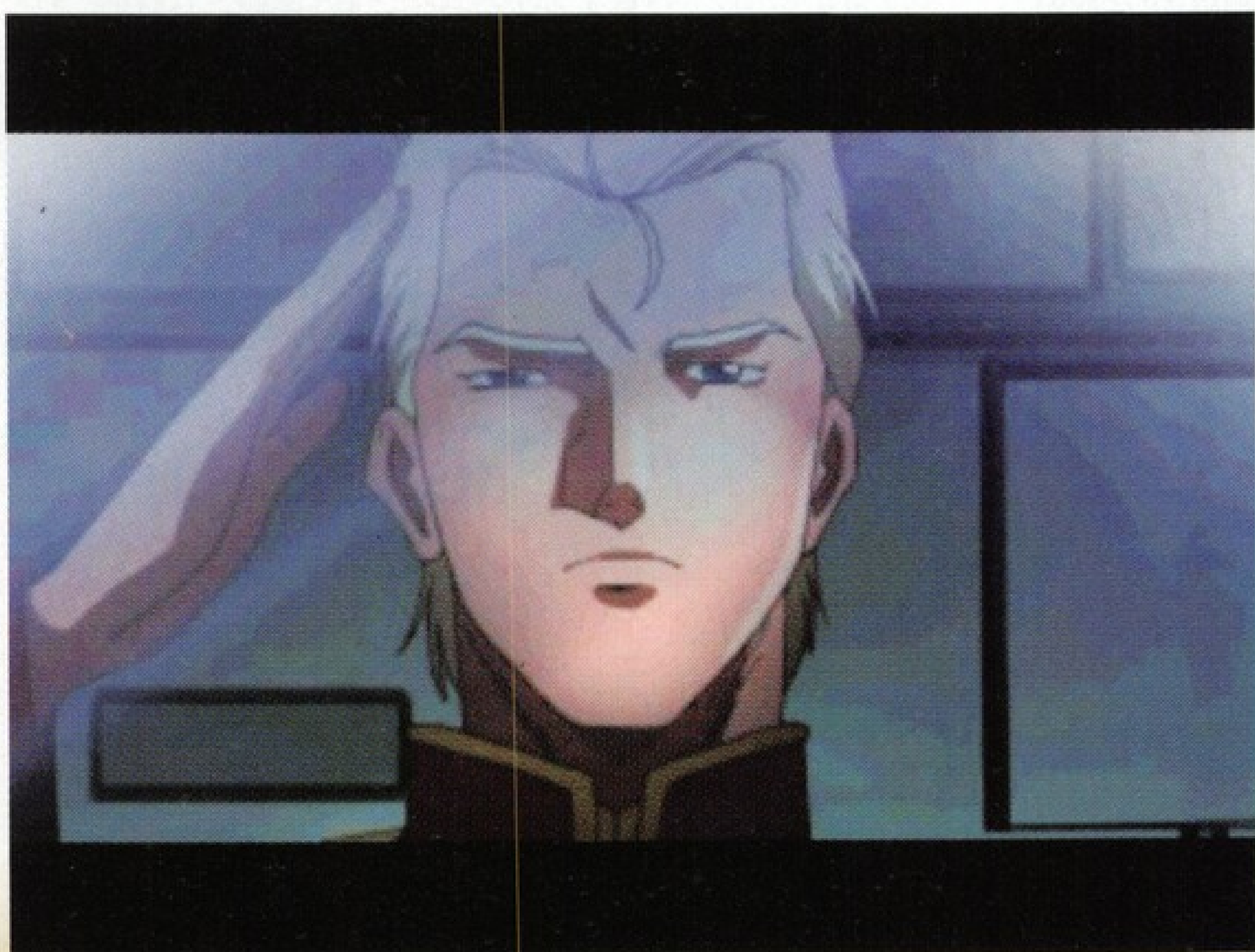
夏亚·阿兹那布



人气：★★★★☆
战力：★★★☆☆
策略：★★★☆☆
敌对：★★★☆☆

声优：池田秀一
真名：凯柏斯·戴肯
曾用名：科瓦特罗·巴吉那（奥古时期）
别称：赤色彗星
生生年月日：宇宙世纪0059年11月17日～0093年3月12日
出身地：SIDE 3
登场动画作品：《机动战士高达》《机动战士Z高达》《机动战士高达：逆袭的夏亚》
登场机战作品：《第2次超级机器人大战》《第3次超级机器人大战》《超级机器人大战64》《超级机器人大战IMPACT》《第2次超级机器人大战α》《超级机器人大战COMPACT3》《超级机器人大战A》《超级机器人大战R》《超级机器人大战D》

原名凯柏斯·戴肯，其真实身份是吉翁的创始人吉翁·戴肯之子。为了向刺杀父亲的扎比家复仇，夏亚参加了吉翁军。UC0079，在一年战争初期的卢姆战役中，凭借着击破5架联邦军军舰叫人战绩的他获得了“赤色彗星”的称号。他曾经设计害死卡尔马·扎比，并最终杀死了西莉亚·扎比，完成了自己的复仇。他和联邦军的阿姆罗是宿命对手，在一年战争阶段曾经有过多次交战。在最终战役阿巴库夏一战中，夏亚的吉翁号和阿姆罗的RX-78-2高达同归于尽，从此行踪不明。



UC0087，夏亚通过特殊渠道取得了联邦军的军籍，并以科瓦特罗·巴吉那大尉的身份活跃在奥古（AEUG，反地球联邦组织）组织中，并和卡缪以及过去的劲敌阿姆罗成为了并肩作战的战友。在奥古的战线上，夏亚驾驶着专用MS百式立下了赫赫战功，一时间提坦斯的驾驶员闻“金色MS”丧胆。在布雷克斯准将不幸遇害后，夏亚成为了奥古的最高领导者，并在地球联邦议会中使奥古得到了政局的优势。在最后的决战中，夏亚与哈曼的卡碧尼展开了殊死对决，但最终因为机体实力相差过于悬殊而落败，夏亚也从此从战场上再次失踪……

UC0093，失踪多年的夏亚出现在新吉翁政权当中，并发动了以坠落阿克西斯毁灭地球为目的的第二次新吉翁战争。夏亚的沙扎比和宿敌阿姆罗的ν高达展开了最后的宿命对决，最后阿姆罗以残破的ν高达阻止了阿克西斯的坠落，并和夏亚一起消失在了茫茫的宇宙之中……

严格来说夏亚并不能算是完全的反面角色。在系列作品中，夏亚除了经常以强大的敌方BOSS角色登场之外，也经常以科瓦特罗的身份作为我方的同伴登场。作为第一代NEWTYPE，其强大的NT能力和恐怖的机体性能都使其成为了和阿姆罗，哈曼等人齐名的最强NT之一。

哈曼·卡恩



人气：★★★★★
战力：★★★★☆
策略：★★★☆☆
敌对：★★★★☆



声优：神原良子
生平：宇宙世纪0067年1月10日——0089年1月17日
出身地：SIDE-3
登场动画作品：《机动战士高达0083星辰回忆》《机动战士Z高达》《机动战士高达ZZ》
登场机战作品：《第2次超级机器人大战》《第3次超级机器人大战》《第4次超级机器人大战》《超级机器人大战F》《超级机器人大战F完结篇》《超级机器人大战64》《超级机器人大战α》《超级机器人大战COMPACT》《超级机器人大战COMPACT 3》《第2次超级机器人大战α》《超级机器人大战IMPACT》《超级机器人大战GC》《超级机器人大战A》《超级机器人大战R》《超级机器人大战D》《超级机器人大战MX》

哈曼·卡恩然而作为新吉翁领导者并非扎比家出身，在哈曼幼年时期她便展现出了惊人的NEWTYPE实力，并因此深得西莉亚·扎比的宠爱。而且哈曼的姐姐正是多鲁兹·扎比的爱妾，因此哈曼在一年战争期间，年幼的哈曼就和扎比家建立了深厚的关系。

在一年战争最后的阿巴库夏战役中，西莉亚·扎比被夏亚所杀，扎比家族的人脉几乎流失殆尽，夏亚也完成了他的复仇。而哈曼和姐姐，父亲和夏亚等吉翁残党逃亡小行星带，途中姐姐不幸病死。到达小行星阿克西斯后，哈曼加入了扎比复兴派势力，并以其惊人的NT能力迅速站稳了脚跟。

UC0087年，格里普斯战争爆发，阿克西斯势力的参入使得提坦斯和奥古两方都措手不及。此时的夏亚已经成为了奥古的领袖，站在了和哈曼不同的战线上。UC0088年2月，阿克西斯参加了格里普斯2号战役，在提坦斯和奥古两败俱伤的情况下，哈曼成功的获得了渔翁之利。在和夏亚的最终决战中，哈曼曾经劝说夏亚重返阿克西斯，但得到的回答却是百式头部机关炮的猛烈还击。

此后的哈曼决定和扎比复兴派决裂，并开始执行自己对地球联邦的进攻计划。她成功的将殖民卫星降下到都柏林，逼迫地球联邦政府让出SIDE-3的主权。12月25日，扎比复兴派放弃了哈曼，扶植了拥有扎比家血统的格雷米托托作为新的领导者。SIDE-3掀起了前所未有的叛乱，新吉翁军的势力被一分为二。虽然哈曼和奥古成功镇压了格雷米势力，但新吉翁军也因此势力大减。心灰意冷的哈曼最后驾驶着爱机卡碧尼和奥古的王牌驾驶员杰多的ZZ高达决战，并最终战死。

年仅22岁的哈曼在高达史上的功绩是很多人都远远无法项背的，其强大的NT能力和卡碧尼那强悍无比的性能都让人叹为观止。而其和夏亚那剪不断理还乱的感情纠葛更是FANS们津津乐道的话题。好在很多《机战》作品中，哈曼都可以被说得成为同伴，也算满足了玩家的一个心愿。

阿纳贝尔·卡托



人气：★★★★☆
战力：★★★☆☆
策略：★★☆☆☆
敌对：★★★★★
声优：大冢明夫
登场动画作品：《机动战士高达》《机动战士高达0083星辰回忆》
登场机战作品：《第3次超级机器人大战》《第4次超级机器人大战》《超级机器人大战F》《超级机器人大战F完结篇》《超级机器人大战64》《超级机器人大战α》《超级机器人大战COMPACT》《超级机器人大战IMPACT》《超级机器人大战A》《第2次超级机器人大战α》

卡托早在一年战争时期就已经是响彻战场的ACE级机师，在所罗门战役中，驾驶着红勇士使用吉翁军最新完成的对舰用大型光束步枪，一举击破联邦军3艘战舰和4艘巡洋舰，赢得了“所罗门的噩梦”的美名。甚至在后来联邦军学校的课本中，都留下了他的名字……

在一年战争末期的阿巴库夏战役中，原本决定以死殉国的卡托被笛拉兹中将的个人魅力所感动，选择了“直到赢得了活着才能获得的真正胜利的那一天　　”，选择了跟随笛拉兹舰队潜伏起来，寻找抬头的机会。

UC0083年，联邦军极密的“高达开发计划”被残党军知晓，并且从中了解到了联邦军有搭载核弹头的高达存在，遂制定“星尘作战”，任命卡托少校为第1、第2阶段计划负责人、并于同年10月9日突入大气圈。同月13日，“星尘作战”第1阶段实施，卡托成功潜入联邦军基地、夺取了核弹头装填完毕的GP02A。U.C.0083年11月10日，“星尘作战”第2阶段实施，卡托乘坐GP02A，率领MS部队出击，前往被联邦军称为“金米岛”、而旧吉恩军称做“所罗门海域”的宙域。这一日，是联邦军宇宙舰队的观舰仪式，联邦军宇宙舰队大半的战力都在此集结。卡托击溃了迎击部队，由港湾入侵，在密集的联邦军战舰的头顶上施以了核打击。这一击，毁灭了联邦军宇宙舰队的2/3

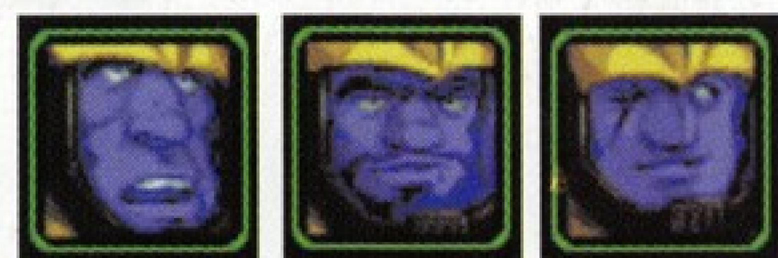
战力，“所罗门的噩梦”这一威名再一次在所罗门上方飘然回荡。

在和劲敌浦木宏的机体GP03D的最终决战中，卡托的机体在被太阳系统击中，丧失了大部分机能，眼看已经无法撤退到阿克西斯的卡特驾机撞向地球联邦军的一艘军舰，与机共亡，结束了他短暂而辉煌的一生。

作为UC高达系少有的热血作品，《0083星辰回忆》至今仍然被很多FANS视为UC系的最高杰作，而几乎以一人之力改变历史的卡托，也成为了众多高达FANS心目中当之无愧的“军神”

黑色三连星





人气：★☆☆☆☆
战力：★★☆☆☆
策略：★★☆☆☆
敌对：★★★★★

声优：
盖亚　政宗一成
马休　佐藤正治
奥鲁迪　二又一成

登场机战作品：《第2次超级机器人大战》《第3次超级机器人大战》《第4次超级机器人大战》《超级机器人大战F》《超级机器人大战F完结篇》《超级机器人大战64》《超级机器人大战α》《超级机器人大战COMPACT》《超级机器人大战A》《超级机器人大战IMPACT》《超级机器人大战GC》

仅仅存在于记忆中的战士，也许我们以后很少有机会在机战中再次遇到他们，从最近的几部作品来看有《机动战士高达》参战的作品只有《超级机器人大战GC》才有，为了纪念他们过去的丰功伟绩在这里让我们来怀旧吧。

UC0070年，吉恩公国军创立了MS机动部队，这个部队负责培养MS机师以及战术实验任务。在UC0077年7月以后的战役中，因出色的表现盖亚、马休和奥鲁迪加三人，被称为“黑色三连星”。这三人本来并不是搭档，只是在一次偶然机会中组成一个团体进行战斗，熟练的技术再加上出色的配合他们最终被上层部队当作一个特别小分队看待以执行特别任务。在获得众多战绩后在与阿姆罗的战斗中马休的机体被击破，剩余了两架在连邦军白色MS小队和航空队的前被击破，黑色三连星就这样坠落了。

当看到3台黑色的大魔（DOM）就让人想起黑色三连星，这也许就是他们最大的特征，所以说他们仅仅是存在于记忆中的战士。

东方不败



人气：★★★★☆
战力：★★★★★
策略：★★☆☆☆
敌对：★★★★☆

声优：秋元羊介

登场机战作品：《第2次超级机器人大战G》《超级机器人大战F》《超级机器人大战F完结篇》《超级机器人大战64》《超级机器人大战A》《超级机器人大战IMPACT》《超级机器人大战R》《超级机器人大战MX》《超级机器人大战J》

你看到过一个人徒手和MS作战吗？你又看到过有人用腰带做为武器吗？就有这样一位老人做到了，他就是亚洲尊者东方不败。前红心之王的东方不败是多蒙的师傅，同时又是新香港的代表。是前一届高达武斗会的优胜者。他的战斗力超越了人类，能够空手与MS作战。他比谁都热爱着大自然和人类，就是因为这种极强的信念将他引向了错误的方向。

当他作为敌人出现在我们面前是就意味着一场苦战，当他作为战友出现在敌人面前时那就是敌人的地狱。怎么说呢……当一个人开始钻牛角尖的时候这个人就已经很难再恢复自我了，东方不败就是这样。为了恢复地球的自然当然没错，但是利用已经失控了的恶魔高达还有坚持要消除人类让地球回到原始状态的做法就太偏激了，结果是引起了不必要的战斗和牺牲。

最后让我们大声念“流派东方不败　王者之风，全新系列，天破侠乱，看吧！东方正鲜红地燃烧起来”！



原创系列

白河愁



人气： ★★★★★
战力： ★★★★★
策略： ★★★★★
敌对： ★★★☆☆
声优： 子安武人
原名： 克里斯托夫·古兰·马克索特
年龄： 21岁（地上人召唤事件开始时）
出身地： 神圣ラングラン王国
所属组织： 神圣ラングラン王国→サ-ヴァ＝ヴォルクルス教团→独自行动
登场机战作品： 《第2次超级机器人大战》《第3次超级机器人大战》《第四次超级机器人大战》《超级机器人大战EX》《魔装机神》《超级机器人大战α外传》《超级机器人大战OG》

机战系列第一位具有超高人气的反面角色，他强大的实力以及古兰森的恐怖能力吸引了很多人的注意力。当然只有子安武人在演绎白河愁这个角色时才能让众多FANS感受到真正的白河愁的存在。

白河愁原名叫克里斯托夫是具有地下世界人血统和地上世界人血统的混血儿，其父亲为地下世界第287代国王的王弟，其母亲为地上世界人白河美吹。作为神圣兰古兰王国的第三王位继承人的白河愁拥有着极其聪明的头脑，在非常年轻时就已经获得了无数博士称号。

然而由于其母亲在丈夫的离异以及对地上世界的思念，为了回到地上世界她将白河愁作为地上送还仪式的祭品。胸口被刺了一刀处于濒死状态状态下的他因强烈的求生欲望和对力量的渴望而被破坏神看中，随后破坏神救活了他并与其定下契约，此事件以后正式取用白河愁这个名字在破坏神的指示下暗中行动。

某次行动中在破坏神控制下白河愁杀死了正树的师父——剑王西奥路多，目睹整个过程的正树与白河愁结下了永久的恩怨。在第3次超级机器人大战的最后郎德贝尔队和正树将白河愁彻底击败，白河愁从人间消失……

超级机器人大战EX中愁被复活，因为已经死了一次，





白河愁与破坏神所定下的契约失效同时付出的代价是失去一部分记忆。找回自我后的愁亲手干掉了破坏神后开始了独自行动，获知愁复活消息的正树再次踏上了寻找白河愁的旅途……

在机战原创角色中愁算是比较复杂的存在。第一来自己他自身的神秘感，第二来自死去又复活的设定，第三来自眼镜公司自己对平行世界的设定，几个因素交织在一起便使得愁更加具有魅力。在机战的世界中实力代表一切数字代表一切，让我们撇开愁自身的能力而光来看一下由他设计出的爱机古兰森的能力，记得新古兰森是机战历史上第一个拥有基础攻击力超过10000的机体，然后恐怖的还远远不止这些到了机体特殊能力被引入后各种强力立场都出现在古兰森上（I立场，间无，重力立场，歪曲领域），新古兰森更是变本加利顺便还带着个HP回复和EN回复。这就是无愧于天才这个称号的愁在另一个方面展示出自己的实力。在作为一名BOSS时的他给玩家的是一种压迫感，这是在机战系列中很少出现的现象，战斗中的那种近乎让空气凝结的语气让别人感受到这个连神也不放在眼中的男人的强大，即使在灭亡的那一刻依然能让人们感受到他会再次出现在众人面前的神秘感觉。

英格拉姆



人气： ★★★★★
战力： ★★★★★
策略： ★★★★★
敌对： ★★★☆☆
声优： 古泽 澈
姓名： 英格拉姆·普利斯坎（イングラム·プリスゲン）
所属组织： 极东支部SRX小队队长，虚空使者
登场机战作品： 《新超级机器人大战》《超级机器人大战α》《超级机器人大战OG》

同样是具有超高人气的反面角色，如果把白河愁形容成一颗恒星话那英格拉姆就是一颗彗星。他的出现到消失经历的时间是那么地短暂，但是英格拉姆在我们的记忆中



划过后并没有永远地离去，他将自己的分身留给了玩家们并在第3次α中以另一种形式出现在我们眼前，这样的再会给予FANS的感动绝对不亚于当时愁的复活。

英格拉姆在作为地球连邦军极东支部SRX计划的主要成员时同时担任SRX队的训练与作战指挥，并以各种途径选出了隆圣、莱和彩作为SRX小队成员。

实际英格拉姆既不是地球人也不是巴尔玛人，他只是为了执行任务被创造出来的虚幻的存在。在α被设定为被尤泽斯控制，而在OG里被设定为被朱迪卡所束缚，相同的是最终目的都是摆脱这一层关系。由此看来两个平行世界的英格拉姆资料有着一些的出入，那就让我们分开来看吧。

α的世界中英格拉姆是受到着尤泽斯的精神控制；那他在背叛事件中所做所为就未必完全是他本人的意愿，而对他自己亲手组建并培养的SRX小队的力量的认识也不是非常充分甚至可能达到他计划之外的强度，因此在最终战时由隆圣等人说得。

在OG世界中提到过：不知道什么原因英格拉姆并没有按照创造者的计划来觉醒，在不安定的状态中得到了预定以外的人格。在这个平行世界中英格拉姆所做的一切同样也并非完全是以自己人格所决定的，但是从他死之前的话语中可以感受到他对SRX小队的期待和信任。在消失前有这样一段台词：

英格拉姆：（...完全恢复自我了吗...在死亡的狭间...这是必然的报应吗...。但是就算是一瞬间也好......我能够......确立......英格拉姆·普利斯坎的人格......这是...第几次...第几个我...不知道......迎来的结局...看来......也是一样）

不知道大家从中感受了些什么，给我的感觉是他对这样的结果和SRX小队都非常满意迎来了他所期望的结局。

与SRX相关的剧情中存在着两条暗线，其一为隆圣与莱的关系，另一条为彩与英格拉姆的关系，两条线各自进一步描绘着每个人的性格特征。英格拉姆性格冷酷、心思缜密很少有人能看出他的内心，为了达到目的有时候会不择手段甚至牺牲他人的生命。英格拉姆对彩非常关心以至彩对他有了依赖的心理，随后的背叛以及亲手击破R-3对彩的打击很大，最后又在自己被打败后鼓励彩走出过去的阴影这一系列情节中真的很难看出这个人的真意，就如同那黑天使般地迷雾重重。

总的来说英格拉姆算不是敌人，他的分身维蕾塔继承着英格拉姆独立人格意志和我方共同战斗着，也因为维蕾塔的存在英格拉姆随同着黑天使成为了众人永远的回忆。

比安·佐尔达克

人气：★★★★☆
战力：★★★★☆
策略：★★★★☆
敌对：★★★★☆
声优：饭冢昭三
登场机战作品：《第2次超级机器人大战》《超级机器人大战OG》

机战的老玩家一定对神圣十字军DC这个组织不会陌生，在WINKY SOFT的时代就在时常在敌方阵营中活跃着，到了BANPRESTO时代后依旧风光不减。比安就是DC的创建人和总帅，他在机器人工程学上堪称天才同时又具备了一位领袖应有的实力和魅力。在过去WINKY建立的平行世界中，比安博士创建DC发动战争只是觉得地球联邦无法保护地球而选择了用自己的力量来创建一个能够抵御外星人袭击的组织。而到了OG的世界中，他所做所为的目的变成了给予SRX足够的试炼使他们变得强大来守护这个地球，说实话从玩家这个角度上去看这个目的显露无疑没有给人带来惊喜，更加遗憾的是像把守护地球的责任托付给自己挑选出来的战士这种做法总让他觉得比安有点不负责任，和我们以前所认识的比安有着些出入。

但是比安的优秀是大家有目共睹的，他是唯一一个可以和白河愁并肩作战的敌方角色，当然一方面还要靠由比安自己设计的巴尔希昂才能获得这个荣誉。有人会说白河愁与比安是完全出自自己的决定，白河愁是不会听从任何人命令的。没错！事实也是这样，问题是比安将4台DGG托付给白河愁后，白河愁是完全按照比安的遗嘱来做的。这点多少能够看出点白河愁还是认同比安的。

一个人不可能是完美的，比安博士也是如此他最大的缺点就在于始终喜欢以力量来决定一切，这也是他的女儿琉尼一直不回到他身边的理由之一。

魔神系列

阿修罗男爵（出自魔神Z）



人气：★☆☆☆☆
战力：★★☆☆☆
策略：★★☆☆☆
敌对：★★★★★

声优：北浜晴子 柴田秀胜

登场机战作品：《第3次超级机器人大战》《第4次超级机器人大战》《超级机器人大战F》《超级机器人大战64》《超级机器人大战α》《超级机器人大战COMPACT》《超级机器人大战IMPACT》

阿修罗男爵总是以前期BOSS的身份出现在战场中，他的出现为我们送来了不少的经验值和资金，他那奇特的容貌和声音更是让玩家特别容易记住这个角色，那么就让我们来缅怀一下这位“首轮男”。

半身女性半身男性的怪人，他是由ヘル博士在古代ミケーネ文明的遗迹バードス岛中发现的贵族夫妇的木乃伊互相结合而制造出来的，因此阿修罗男爵对ヘル博士的命令是绝对服从的。在与魔神Z的战斗中屡战屡败，但是他对ヘル博士的忠诚让ヘル博士产生了深厚的信任感，在阿修罗男爵死的时候一向冷酷的ヘル博士为他流下了眼泪。

就连魔神Z都战胜不了的他偏偏被赋予了和整个我方队伍战斗的可悲命运，那结果只能是一次又一次地消失在爆炸声中。

暗黑大将军（出自大魔神）



人气：★★☆☆☆

战力：★★★★☆

策略：☆☆☆☆☆

敌对：★★★★★

声优：绪方贤一

登场机战作品：《第3次超级机器人大战》《第4次超级机器人大战》《超级机器人大战F》《超级机器人大战64》《超级机器人大战α》《超级机器人大战α外传》《超级机器人大战COMPACT》《超级机器人大战IMPACT》《超级机器人大战A》《超级机器人大战J》

暗黑大将军原为ミケーネ帝国的敌对国家的将军，在和ミケーネ的支配者暗之帝王战斗中败下阵来后和人型战斗兽结合进行了再生并成了现在这个姿态。再生后的他成为了暗之帝王的忠诚部下。天生性格勇猛并且具有武人精神，一向以光明正大的方式与铁也进行着战斗，最后在与大魔神的一骑讨中被消灭。暗黑大将军死后从他的那些部下纷纷进行悼念可以清楚地感受到那些部下对暗黑大将军的信赖，他才是真正配得上大将军这个称号的人。在α外传中当铁也和甲儿联手将暗黑大将军击败后也是称赞暗黑大将军是真正的将军。

做为一个重量级的敌方角色在游戏中经常游戏后期与我方进行决战，甚至在机战系列所涉及的众多平行世界中登场，看得出暗黑大将军在整个系列中的地位并不低。当然暗黑大将军在日本动画界也拥有着不俗的地位，整个魔神系列的敌方BOSS级人物众多，就偏偏他既在大魔神中又在剧场版[魔神Z对暗黑大将军]中出现，后来更是活跃在魔神系列的完结篇[魔神恺撒死斗暗黑大将军]中，暗黑大将军的确是一位需要我们铭记的反面角色。

电磁侠系列

海涅尔（超电磁机器 波鲁迪斯V）



人气：★★☆☆☆

战力：★★★☆☆

策略：★★★☆☆

敌对：★★★☆☆

声优：市川治

登场机战作品：《新超级机器人大战》《超级机器人大战α》《超级机器人大战α外传》《超级机器人大战A》《超级机器人大战R》《第2次超级机器人大战α》

波阿赞军地球征服军的司令官，由于其父亲持有着背叛者的污名因此从小被周围的人欺负。希望洗清背叛者的儿子这个污名的海涅尔开始学习武术和战略，终于他的能力受到了国家上层的重视成为了地球征服军的司令官。但是在战场得知了自己被当作他人野心计划的道具，海涅尔陷入了苦恼中。在与波鲁特斯V最后的战斗后，终于得知了自己身世的秘密，随后海涅尔茫然地跳入守护神手中的火焰中……



这是个在机战系列中非常特殊的一个角色，前面我们看到了海涅尔的父亲被称为背叛者，这个人便是拉·古尔（刚健太郎）即刚健一的父亲，那就意味着一直战斗着的是两兄弟。可想而知海涅尔在知道事实真相后所承受的压力与那复杂的心情。就这样消失的海涅尔应该是给人一种怜悯和悲伤的感觉，然而这些并不适用于他身上，海涅尔一心为帝国效力可以说他所做的一切都是完全按照自己的意思去完成的，无论迎来什么样的结果都不会后悔甚至让自己消失。信念的力量在海涅尔身上体现得淋漓尽致。

从上面这些资料可以发现反面角色中有一部分并非是我们真正的敌人，他们的存在反而给玩家一种特别的感觉，使得他们更加具有魅力。在机战15周年庆之际官方活动不断，机战OGS与机战XO也先后公布，就让我们在接下来的时间里慢慢等待BANPRESTO给众多玩家2007年的礼物吧！

超级机器人大战W势力

第1部

地球联合军

掌握着地球的实权，同时也是保护地球安全的军队。总是将自己的利益放在最首位，有时也会与拜鲁塔对立。

想当作战略的棋子来利用。

拜鲁塔

以GGG为中心的成立的专门对抗企图侵略地球的组织的团队。众多的超级机器人都加入到了其中。

普兰特（扎夫特）

由经过基因改造的新人类们所组成的国家。对普通的旧人类们充满了仇恨，与地球联合军为敌对关系。

曾达


帕斯达

通过曾达金属将人类变为自己的同伴的怪物集团。帕斯达作为首领，对机界四天王直接下达命令。

GGG

以对抗曾达为目的组建的部队。由大河幸太郎担任长官一职。在本作中宇宙骑士和预防者等组织也归属到了GGG旗下。

宇宙骑士


D-BOY(高野)

预防者


希罗

拉达姆


艾比鲁

本为没有实际肉体的智能生命体，通过寄生在别的生命体上繁衍生息。使用拉达姆兽侵略地球

请求帮助

废品商人

罗武等人从事的职业。除了将战争中废弃的物品进行回收再利用赚取金钱之外，也提供燃料补给之类的（有偿）服务。

宇宙人同伴

托运者


一马（本作主人公）

通称为“宇宙中的全职商人”无论是什么任务都接受。最近经常被人们与宇宙海贼相混淆。

地狱博士


地狱博士

企图操作机械兽征服地球。对手是魔神Z。

卡鲁拉大帝国


大·巴扎鲁

企图支配全宇宙。在各个行星上抓捕奴隶。

托运者


黄金

驾驶在阿鲁迪亚星上发现的毫狮子，与卡鲁拉大帝国相对抗。

独立势力

本作中有着拥有魔神Z的光子力研究所和制造了盖塔机器人的早乙女研究所，还有建造抚子号的尼鲁盖鲁重工，以及佣兵集团“秘银”等等，各种不同的独立势力参加战斗。

光子力研究所


甲儿

早乙女研究所


早乙女博士

尼鲁盖鲁重工


百合

秘银


宗介

相关图

本游戏由两部分构成，第一部与第二部中的世界形势和各个组织间的关系将发生一些变化。通过下面的整体势力图可以使大家对本作有一个更深入的认识。

协力 敌对 己方 敌方 中立

第2部

在地球圈内的战争

新・拜鲁塔

第一部结束时一度解散的拜鲁塔，在第二部中又以新的名字再次结集起来。比起过去来说，新・拜鲁塔的构成人数增加了不少。

想要阻止地球联合军与扎夫特的战斗。

脱离地球联合军后，加入到了新・拜鲁塔

火星的后继者

元・木连的过激派集团。由不赞成木连加入地球联合军的人们结成的组织。

由于有着打到地球联合军的共同目标，而相互协力

地球联合军

以大西洋联邦等势力组建起来的军队。在地球外的生命体的攻击不断地激化中，无休止的进行着权力的争斗。

大天使号 玛琉

元・木连 源八郎

普兰特（扎夫特）

巴特里克

想从地球联合中独立出来，却遭到了地球联合军的核武器攻击，之后二者的关系开始急剧恶化。

相互利用的关系

奥布

地球上的中立国家。以不协助任何势力为代价，保障了国内的安全。但是由于秘密的协助地球联合军开发新武器，而遭到了扎夫特的攻击。现在的奥布内部正在进行着下一代继承人的争斗。

阿斯哈家 卡佳莉

萨哈克家 吉奈







文/零羽

超级机器人大战W——系统篇

本作继承了GBA版的机战J的“喜爱作品”系统。在游戏的第一部与第二部开始之前可以选择3部自己最喜欢的参战作品，所被选中的参战作品的机体及机师都会得到特殊的优待。所选的3部参战作品中的全部机体都可以进行15段的改造，机师击毁敌方时的资金和经验值也会增加。具体请看下表。

作品名	第一部	第二部	特典	
	登场	登场	获得资金	获得经验值
原创系	●	●	1.45倍	1.45倍
新机动战记高达W无尽的华尔兹	●	●	1.3倍	1.3倍
机动战士高达SEED	—	●	1.3倍	1.3倍
机动战士高达SEED ASTRAY	—	●	1.4倍	1.4倍
机动战舰 抚子	●	—	1.2倍	1.2倍
机动战舰 抚子（剧场版）	—	●	1.2倍	1.2倍
奥钢	—	●	1.45倍	1.45倍
宇宙骑士 Ⅰ	●	—	1.35倍	1.35倍
宇宙骑士 Ⅱ	—	●	1.3倍	1.3倍
全金属狂潮	●	●	1.4倍	1.4倍
真·盖塔机器人（原作漫画版）	●	●	1.5倍	1.5倍
魔神凯撒	●	●	1.35倍	1.35倍
勇者王 Ⅰ	●	—	1.25倍	1.25倍
勇者王 Ⅱ	—	●	1.2倍	1.2倍
百兽王豪狮子	●	●	1.5倍	1.5倍

“气力”系统全面解析

在机战游戏中气力值的高低以成为影响着胜负的关键之一。本作中我方的气力增减又有了更加精确计算方法，本次研究将为大家进行彻底的解析。首先在游戏中有4大要素是受气力的影响的。分别是我方对敌人造成的伤害值、被敌人攻击后所受到的伤害值、高级别（如地图兵器等）武器的使用以及特殊技能和特殊能力的发动。其次，本作中影响到气力增减的精神指令一共有4个，分别为气合（使用者气力加10）、气魄（使用者气力加30）、激励（使用者周围4格机体的气力各加10）、脱力（目标对象的气力下降10）。游戏中正常情况下的气力最低值50，最高值为150。在习得了“气力界限突破”的特技之后，气力最大值可以上升到170。另外，在普通情况下我方出击时的气力值为100，在击毁敌机50架以后气力值的最大上限加5，累计击毁敌机100架后气力值的最大上限再次加5。成为王牌榜的前三位机师的气力值的最大上限加5，使用了特技零件“初期气力+2”后机师的气力值的最大上限加2，每人最多可以使用5个。（即最大气力+10）。在N周目后，我方有三人可以在普通情况下就以气力125的状态出战了……下面将列出在游戏中气力增减的全面解析。

行动	性格							
	我方					敌方		
	超强气	强气	普通	冷静	慎重	小型	大型	超大型
自机对敌人发动攻击时命中	+2	+1	+1	+2	+1	+1	+2	+3
自机对敌人发动攻击时未命中	−2	−2	\	−1	−1	+1	+2	+3
自机成功回避敌人的攻击	\	+1	\	+2	+2	+1	+2	+3
自机被敌人的攻击所击中	+2	+1	+1	−1	+1	+1	+2	+3
自机成功将敌人击落	+5	+4	+4	+4	+4	+2	+4	+6
我方被敌人击落	+2	+1	\	+1	−1	+1	+2	+3
我方成功将敌人击落	+1							
自机受到补给（精神指令的补给不算在内）	−10					\		
自机返回母舰	−5（最低下降到100）					\		

注：使用地图兵器攻击时，除了防御方以外（即攻击发动方）的气力不会发生任何增减。

特殊技能全面解析

游戏中机师的特殊技能发动之后会对战斗产生非常大的影响，有时能达到一发逆转的效果。本作的特殊技能一共有22种。其中的绝大多数特殊技能我方机师都能随意习得。（使用特技零件）在某些特殊技能的等级或是机师的等级提升之后，相应的特殊技能的发动几率或效果也会随之提升。下面将对游戏中的全特殊技能进行逐个解析。

特殊技能一览表

名称	发动效果的种类				技能LV的有无	发动条件的种类（所受的影响）			
	攻击系	防御系	回避系	能力上升系		技量值	机体配置	气力值	时常发动
IFS	–	–	–	●	–	–	–	●	–
SEED	–	–	–	●	–	–	–	●	–
インファイト	–	–	–	●	●	–	–	–	●
击ち落とし	–	–	●	–	–	●	–	–	–
援护攻击	●	–	–	–	●	–	●	–	–
援护防御	–	●	–	–	●	–	●	–	–
カワンター	●	–	●	–	–	●	–	–	–
ガンファイト	–	–	–	●	●	–	–	–	●
斩りBい	–	–	●	–	–	●	–	–	–
气力界限突破	–	–	–	●	–	–	–	–	●
コンディネイター	–	–	–	●	–	–	–	●	–
サイズ差无视	●	–	–	–	–	–	–	–	●
シールド防御	–	●	–	–	–	●	–	–	–
支援要请	●	●	–	–	●	–	–	–	–
指挥	–	–	–	●	●	–	–	–	●
生体CPU	–	–	–	●	–	–	–	●	–
底力	–	–	–	●	●	–	–	–	–
2回行动	●	–	●	–	–	–	–	–	●
ヒット&アウエト	●	–	●	–	–	–	–	–	●
ブラスター化	–	–	–	●	–	–	–	●	–
マルチコンボ	●	–	–	–	●	–	●	–	–
勇者	–	–	–	●	●	–	–	–	●

斩りBい、击ち落とし、シールド防御

特点：使敌人的攻击无效化

解说：这三个特殊技能可以统称为防御系特技，在敌方发动进攻时，根据敌方特定的攻击发挥出各自特殊的效果。斩りBい可以使敌人的格斗系攻击无效化、击ち落とし可以使敌人的实体弹系攻击无效化、而シ□ルド防御可以减轻敌人的攻击所造成的伤害。还有，这三项特技都要求习得某项特技的机师所搭乘的机体必须装备相应的武器才可以发动。如下表所示

机师的特殊技能	机体的必要装备
斩りBい	剑装备
击ち落とし	枪装备
シールド防御	シールド（盾）装备

发动确率的计算公式

我方防御特技发动确率＝

（防御方的机师的技量－攻击方的机师的技量）÷2＋得意度

敌方防御特技发动确率＝

（防御方的机师的技量－攻击方的机师的技量）÷4＋得意度

备注：

●以上三个防御特技的计算方法都可以用上述的公式

●上述公式中的得意度是指根据各机师特性设定的数值，（0—10）该数值越高，特技的发动几率也就越高。（得意度不等于特技的LV）
●防御特技的发动率最大上限为50%，即便按照公式计算后大于50%也会被强制降下来……
●可以使用シールド防御的机师在被敌方攻击时如果选择防御，则此特技发动率为100%。

カワンター

特点：在受到敌方攻击时，发动先制攻击。
解说：本特技可以在原本是由敌方发动攻击的情况下（反击时），率先对敌人发动攻击。合理利用的话可以在不受到伤害的情况下降敌人击落。另外，**カワンタ**-特技并不直接影响防御系特技的发动，也就是说我方机师在发动了**カワンタ**-后，依然可以再发动斩り　Bい、击ち落とし等特技。下面列出这些特技的发动顺序
反击时的特技优先顺序表
カワンター＞击ち落とし＞斩り　Bい＞回避行动＞シールド防御
反击特技的发动确率公式
我方反击特技发动确率＝防御方机师的技量值—攻击方机师的技量值＋10
敌方反击特技发动确率＝防御方机师的技量值—攻击方机师的技量值＋5
备注：当反击特技发动时，热血、魂等精神指令也会有效果。



ヒット&アウエト

特点：（攻击等）行动终了后移动可能
解说：拥有此特技的机师可以在未移动的情况下，进行攻击、补给或修理之后再移动。需要注意的是，当行动终了后只能进行移动，想要使用加速之类的精神指令的话，一定要在行动之前使用。
注：建议优先让我方母舰习得此特技（如：抚子、大天使等）

援护攻击与援护防御

特点：支援己方同伴的特技
解说：拥有援护攻击特技的机师，可以在相邻的己方机师对敌人发动攻击时，敌方做出反击等行动后，对此敌人进行追加攻击。援护攻击的最大特点便是既不会影响到发动该特技的机师的行动，也不会遭到敌人的反击。（即：在不被反击的情况下，增加了攻击回数！）发动此特技时的EN和残弹消费照减，但是，即便是击落敌机作为发动援护特技的机师也得不到丝毫的经验值……（纯粹的义工）
拥有援护防御的机师，可以在相邻的己方机师遭到敌方攻击时，代替己方机师承受打击。但是由于发动此特技后，回避系特殊能力发动不能，可能会对某些真实系机体造成致命的打击……所以一般情况下还是不用为好……
援护行动的特征

援护攻击	●有复数的机师可以发动援护攻击的情况下，系统会优先选择其中拥有最高攻击力的武器的机体。（可以自己进行设置）・发动援护攻击的机体不会再发动**マルチコンボ**特技。
援护防御	●能发动特技的机体有被击落的可能的情况下，系统不会默认发动（但可以手动设置……）・有复数的机师可以发动援护防御的情况下，系统会优先选择其中防御力最高的机体。（可以自己进行设置）・回避系的特殊能力不会发动・防御系特技的发动确率与通常时一样

指挥

特点：命中率与回避率上升

解说：以拥有指挥特技的机师为中心，根据指挥特技的等级，产生一定的指挥范围。在该范围内的我方机体的命中率与回避率都将得到一定量的补正，指挥等级为1时的指挥范围是以拥有指挥特技的机师为中心的2格内，之后指挥等级每上升1级，指挥范围也加1格（全方位）。

指挥范围内的指挥效果补正计算公式

指挥补正（%）=（指挥特技的等级+1）X（6−拥有指挥特技的机体到享受补正效果的机体之间的距离）

注：当同时拥有指挥特技的两个机师的指挥效果相重合时，指挥范围内机体所得到的指挥效果补正最终为指挥等级最高的效果。

支援要请

特点：请求本战中未出击的己方机体发动援护

解说：支援要请是《W》中新追加的特技。其发动效果与之前介绍过的援护防御、援护攻击十分类似。这二者之间的区别是本特技的发动者是在该话中未出战的机体。支援要请的最大优势便是不必考虑机体之间的配置，可以随时随地的发动援护防御或援护攻击！但是，发动此特技的机体在援护防御时所受到的伤害，在该话结束之前是不会回复的。还有，如果发动支援要请的机体被

特点：请求本战中未出击的己方机体发动援护

解说：支援要请是《W》中新追加的特技。其发动效果与之前介绍过的援护防御、援护攻击十分类似。这二者之间的区别是本特技的发动者是在该话中未出战的机体。支援要请的最大优势便是不必考虑机体之间的配置，可以随时随地的发动援护防御或援护攻击！但是，发动此特技的机体在援护防御时所受到的伤害，在该话结束之前是不会回复的。还有，如果发动支援要请的机体被敌方击落，那该机体与出战后被击落的机体的待遇是一样的……（也就是说同样要掏修理费……）

支援要请的特征

- 每话中所能发动的次数与该特技的等级数一致（即：LV1的支援要请特技只能发动1次）
- 如果格纳库中没有未出击的机体的情况下（某些分支路线　　时），此特技是不能发动的。
- 发动此特技的机体的气力也根据情况发生变化（增加）
- 发动此特技的机体所装备的强化零件也同样有效
- 我方战舰没有登场的情况下，此特技也是不能发动的。

コンディネイタ−与IFS

特点：随着气力的上升，机师的能力也会提升。

解说：这两项特技都属于气力到达一定值后自动发动的特技。发动之后机师的各项能力都会有所上升。コンディネイタ−为高达SEED系，IFS为机动战舰抚子系。需要注意的是，当机师的气力下降之后，所提升的各项能力补正也会随之下降。下面列出这两项能力的补正效果。

コンディネイタ−与IFS的能力补正表

气力	格斗\射击\防御\技量		命中\回避	
	コンディネイタ−	IFS	コンディネイタ−	IFS
110～119	+3	+2	+5	+3
120～129	+5	+4	+8	+5
130～139	+7	+6	+10	+8
140～149	+9	+8	+13	+10
150～159	+11	+10	+15	+13
160～169	+13	+12	+18	+15
170	+15	+14	+20	+18

勇者

特点：特技等级提升后各项能力增加补正

解说：此特技是勇者王系特有的特技。勇者特技的等级提升后所补正的各项能力值与气力无关，是时常发动的。所以，越早提升特技的等级对玩家就越有利。下面列出勇者特技的各项能力补正值。

勇者特技的各项能力补正表　　　　　　　　（注：补正数值的单位为%～）

所补正的能力	技能等级								
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9
回避率	–	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16
命中率	–	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16
装甲值	–	+1	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15
CT发生率	–	+1	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15

SEED与ブラスター化

特点：需要气力较高，但发动后可以大幅提升机师各项能力

解说：本特技是高达SEED系和宇宙骑士系中的一小部分机师拥有的高级特技。当机师的气力值超过130以后自动发动。（效果为机师的格斗、射击、防御、技量、命中、回避各增加10点）这两项特技与之前介绍的コンディネイター和IFS不同，特技发动以后即便气力下降到130以下，所提升的各项能力值也不会下降！

マルチコンボ

特点：对相邻的敌方机体发动同时攻击

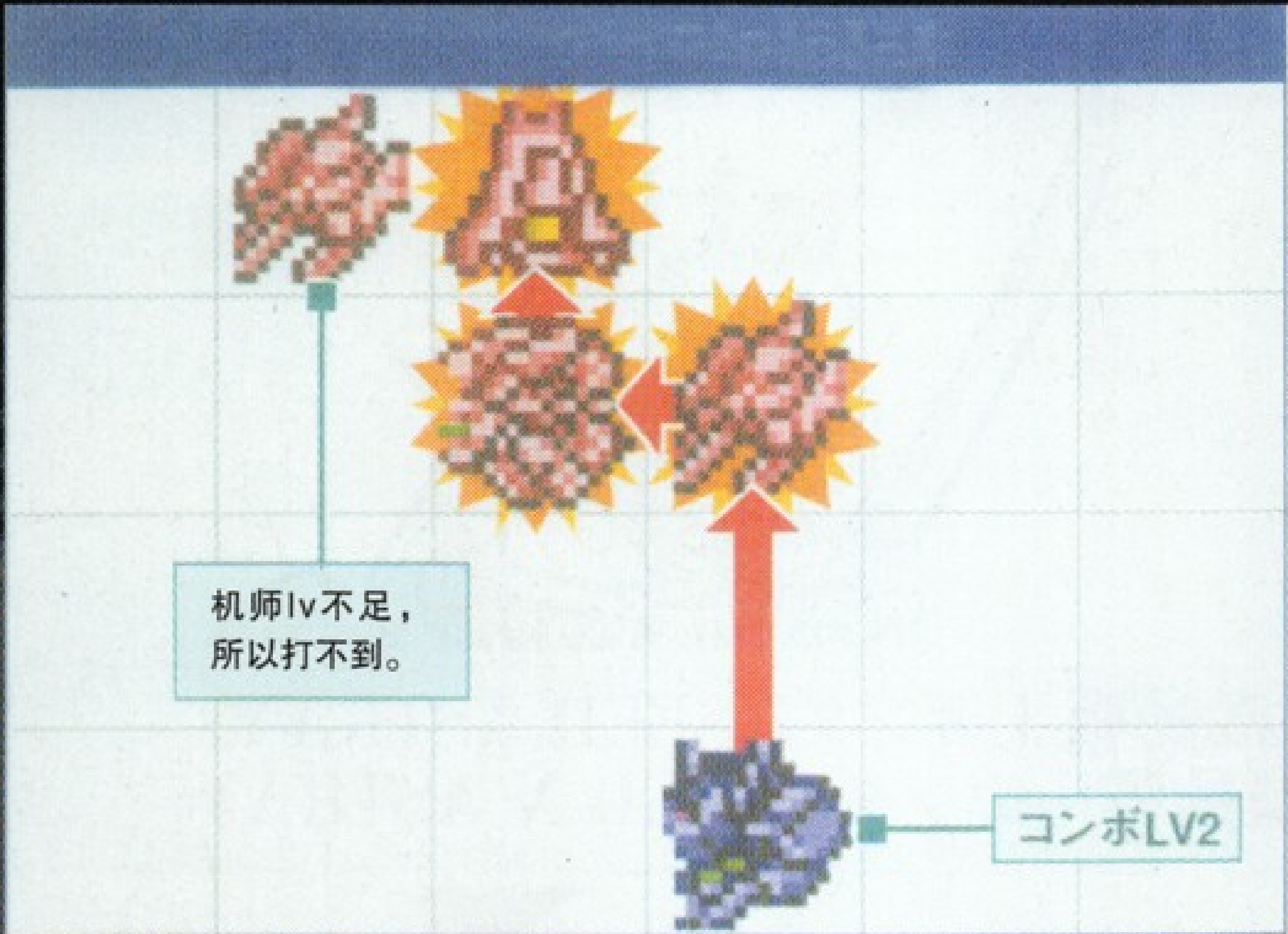
解说：拥有本特技后可以一次性攻击相邻的多部敌方机体。发动本特技无需其他条件，只要机师习得特技后，再选择带有コンボ效果的武器即可发动。需要特别强调一点，在以前的机战系列中的マルチコンボ特技只能攻击到呈直线型相邻的敌机，本作中则取消了这个设定，只要是相邻在一起的敌机都可以发动。（终于可以拐弯了……）还有，发动マルチコンボ特技攻击时的精神指令效果是对全敌机的。（比如使用热血后发动マルチコンボ特技攻击3架敌机，则对此3架敌机的伤害值都是2倍的效果）但是，发动マルチコンボ特技攻击后，从第2架敌机开始的伤害值为正常情况下的50%，当敌机大量聚集时该如何设定マルチコンボ特技攻击顺序，是需要玩家仔细考虑一番的。

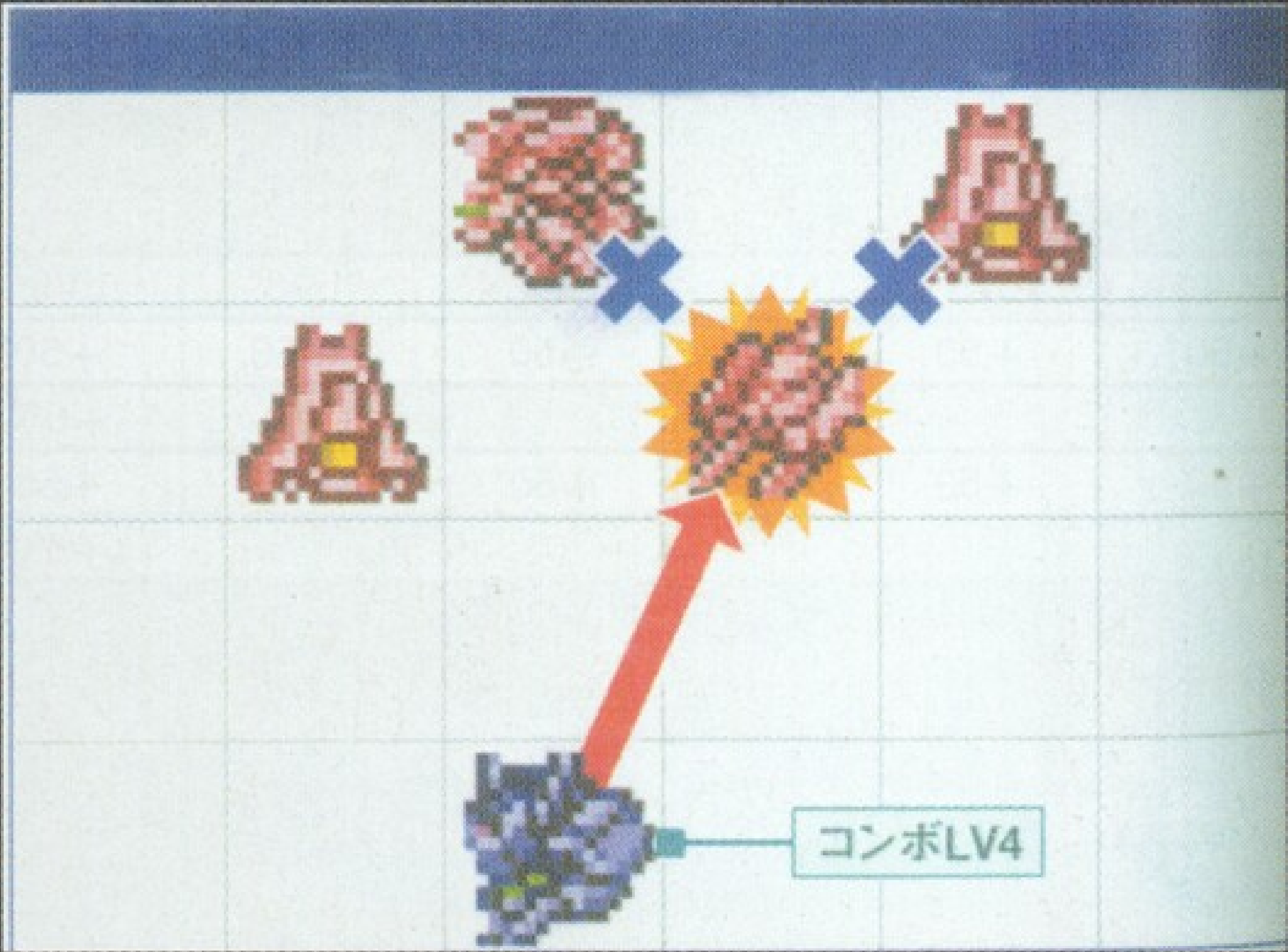


マルチコンボ的特征

- 发动援护攻击时不能使用
- 发动后敌机的援护防御特技无效
- 能攻击到的敌机数量随着マルチコンボ特技等级的上升而增加（LV1=2机，之后依次类推），最大可以同时攻击到5架敌机。（LV4）
- 发动特技攻击时，无视敌机的数量，EN或残弹消费量都与普通攻击时一样。
- 发动特技攻击时机师所使用的精神指令的效果，对全部的攻击对象都有效。
- 受到マルチコンボ特技攻击的敌机，从第2架开始的伤害值为正常情况下的50%。
- 我方机师发动マルチコンボ攻击后所增加的气力为正常情况下的50%。
- 发动特技后，我方机师的援护攻击使用不能。

如下图所示只要是依次相临的敌机都会被判定为有效，如果超出了机师コンボ特技的等级所对应的数值，即便是相临在一起的敌机也无法发动コンボ特技。





机师的能力强化

在游戏中我方的队伍是随着故事的进行不断增加的。其中，有一部分机师是在游戏的中后期才加入的，（更有甚者是在游戏的终盘才加入）这些机师加入时的LV和BP都与我方“大部队”的机师有关。下面列出具体

等级差补正的计算公式1.

新加入的机师的等级＝我方机师全员平均等级＋1（我方机师的等级补正值）

注：游戏中除了《百兽王豪狮子》里的法拉公主加入时等级强制为1以外，其他全员都适用此计算公式。

等级差补正的计算公式2.

分支路线合流后的机师等级（未选路线的机师）＝分支时（当话）的等级＋分别后的话数（每一话加1）

等级差补正的计算公式3.

战斗中敌人的等级等于＝我方机师全员平均等级＋0～2（不确定）的等级补正值

底力

特点：随着机体HP的减少，各项能力值增加。

解说：拥有此特技的机师所搭乘的机体的HP越低，底力发挥的效果就会越高。随着底力等级的上升，发动条件也会越来越低。影响本特技发动的唯一要素就是HP，也就是说，当同一个机师所搭乘不同的机体时，HP越高的机体越占优势（机体的装甲值要比较低）。所以推荐玩家对于靠底力混饭吃的机师的机体一定要先改HP。

底力特技的效果补正表

LV		剩余HP（%）								
	所补正的能力	90	80	70	60	50	40	30	20	10
LV1	回避率	–	–	–	–	–	–	–	–	+5
	命中率	–	–	–	–	–	–	–	–	+5
	装甲值	–	–	–	–	–	–	–	–	+5
	CT发生率	–	–	–	–	–	–	–	–	+10
LV2	回避率	–	–	–	–	–	–	–	+5	+10
	命中率	–	–	–	–	–	–	–	+5	+10
	装甲值	–	–	–	–	–	–	–	+5	+10
	CT发生率	–	–	–	–	–	–	–	+10	+20
LV3	回避率	–	–	–	–	–	–	+5	+10	+15
	命中率	–	–	–	–	–	–	+5	+10	+15
	装甲值	–	–	–	–	–	–	+5	+10	+15
	CT发生率	–	–	–	–	–	–	+10	+20	+30
LV4	回避率	–	–	–	–	–	+5	+10	+15	+20
	命中率	–	–	–	–	–	+5	+10	+15	+20
	装甲值	–	–	–	–	–	+5	+10	+15	+20
	CT发生率	–	–	–	–	–	+10	+20	+30	+40
LV5	回避率	–	–	–	–	+5	+10	+15	+20	+25
	命中率	–	–	–	–	+5	+10	+15	+20	+25
	装甲值	–	–	–	–	+5	+10	+15	+20	+25
	CT发生率	–	–	–	–	+10	+20	+30	+40	+50
LV6	回避率	–	–	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30
	命中率	–	–	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30
	装甲值	–	–	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30
	CT发生率	–	–	–	+10	+20	+30	+40	+50	+60
LV7	回避率	–	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35
	命中率	–	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35
	装甲值	–	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35
	CT发生率	–	–	+10	+20	+30	+40	+50	+60	+70
LV8	回避率	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40
	命中率	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40
	装甲值	–	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40
	CT发生率	–	+10	+20	+30	+40	+50	+60	+70	+80
LV9	回避率	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
	命中率	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
	装甲值	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
	CT发生率	+10	+20	+30	+40	+50	+60	+70	+80	+90

机体的基本性能解析

地形适应

解说：机体的地形适应能力影响到了攻击时的命中率与防御时的回避率。地形适应为B以下时命中率与回避率将有所下降。下面列出各级别下机体的地形适应补正效果。

地形适应补正表

	地形适应补正				
	S	A	B	C	–
命中率・回避率	×1.1	×1	×0.9	×0.8	×0



インファイト与ガンファイト

特点：提高机体武器的能力

解说：这两项特技根据武器的类型不同，分别强化各自的武器的能力。**インファイト**强化的是格斗系武器，而**ガンファイト**强化的则是射击系武器。虽然游戏中所有的机师都可以习得这两项特技，但是貌似除了在2周目最终话时作为我方援军登场的**アプリカント**之外，其他所有的机师想要习得这2个特技，都必须使用各自对应的特技零件才行……说到特技零件的使用，**インファイト**自然是超级系的必备特技（如凯、龙马等），**ガンファイト**则对应真实系以及母舰，（如希罗、宗介等）但是也有像一马或罗武之类的驾驶的机体类型与对应特技正好相反的类型……

		特技等级								
		LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9
インファイト	格斗武器攻击力补正	+50	+50	+50	+50	+50	+50	+50	+50	+50
	格斗武器CT补正	+5%		+5%		+5%		+5%		+5%
ガンファイト	射击武器攻击力补正	+50	+50	+50	+50	+50	+50	+50	+50	+50
	射击武器CT补正	+5%		+5%		+5%		+5%		+5%

机体的型号（サイズ）

解说：机战游戏中所有的机体都按照型号大小进行了区分。根据型号大小的不同，也会产生一定的正负误差补正。比如小型的机体攻击比自己大的机体时，就会有伤害值的补正（减少）。而大型的机体攻击比自己小的机体时，也会有命中率的补正（减少）。下面将以列表的形式进行全面解析。

机体型号大小的利与弊

	优点	缺点
型号大	攻击时对敌机造成的伤害大	命中率与回避率低
型号小	命中率与回避率高	攻击时对敌机造成的伤害小

机体型号的命中率与回避率的补正表

	攻击对象的机体型号	命中率与回避率的补正值
大↓小	3L（全长1000m以上）	×1.6
	2L（全长100～999m）	×1.4
	L（全长50～99m）	×1.2
	M（全长11～49m）	×1
	S（全长5～10m）	×0.8
	SS（全长0～5m）	×0.6

机体型号差异的伤害值补正表

		防御方					
		3L	2L	L	M	S	SS
攻击方	3L	×1	×1.05	×1.1	×1.15	×1.2	×1.25
	2L	×0.95	×1	×1.05	×1.1	×1.15	×1.2
	L	×0.9	×0.95	×1	×1.05	×1.1	×1.15
	M	×0.85	×0.9	×0.95	×1	×1.05	×1.1
	S	×0.8	×0.85	×0.9	×0.95	×1	×1.05
	SS	×0.75	×0.8	×0.85	×0.9	×0.95	×1

各种补正的计算公式全面解析

机战游戏中战斗时的命中率、回避率以及伤害值等等都可以通过相应的计算得到精确的数值。玩家虽然没有必要每次战斗时都按照公式去自己计算……但在某些需要精确算出具体数值的时候，下面列出的各种补正的计算公式一定可以排上用场的……

与计算公式相关的特殊要素

	相关的要素	伤害值	命中率・回避率	CT（会心一击）发生率
	地形效果	●	●	–
	机体的地形适应	●	●	–
	武器的地形适应	●	–	–
	武器的特殊效果	●	●	–
	信赖补正	–	●	–
	距离补正	–	●	–
	精神指令	●	●	●
	コンディネイター	●	●	●
特殊技能（人物）	生体CPU	●	●	●
	SEED	●	●	●
	勇者	●	●	●
	IFS	●	●	●
	ブラスター化	●	●	●
	底力	●	●	●
	指挥	–	●	–
	インファイト	●	–	●
	ガンファイト	●	●	–
特殊能力（机体）	マジンパワー	●	–	–
	ゼロシステム	●	●	●
	ラムダ・ドライバ	●	●	–
	バリア系特殊能力	●	–	–

伤害值计算公式1
基本攻击力＝攻击方的武器攻击力×（攻击方机师的攻击力＋攻击方的气力）÷200×攻击方所使用武器的地形适应补正（前文已列出）
注：机师的攻击力分为两类，当使用格斗系武器时为机师的格斗值；使用射击系武器时为机师的射击值。

伤害值计算公式2
基本防御力＝防御方机体的装甲值×（防御方机师的防御力＋防御方的气力）÷200×防御方机体的地形适应补正（前文已列出）

伤害值计算公式3
最终伤害值＝（基本攻击力－基本防御力）×{（100－防御方的地形效果）÷100}×机体型号误差补正（前文已列出）

补正值计算公式
盾防御伤害值补正＝50%＋（防御方机师的技量－攻击方机师的技量）÷2
注："防御方机师的技量－攻击方机师的技量的值"为负数时，系统会按照0来计算。另外，"（防御方机师的技量－攻击方机师的技量）÷2"的结果为26以上时，系统会按照25来计算。即：盾防御伤害值补正值最大不能超过75%。

命中率·回避率的计算公式1
基本命中率＝攻击方机师的命中率×0.8×攻击方地形适应补正＋攻击方武器命中补正＋攻击方特殊技能补正＋140

命中率·回避率的计算公式2
基本回避率＝（防御方机师的回避率×0.8＋防御方机体的运动性）防御方地形适应补正＋防御方特殊技能补正

命中率·回避率的计算公式3
最终命中率（%）＝（基本命中率－基本回避率）×防御方的地形效果×防御方的机体型号补正＋距离补正＋指挥补正＋信赖补正

CT（会心一击）发生率计算公式1
我方CT发生率(%)＝攻击方机师的技量－防御方机师的技量＋武器的CT补正＋特殊技能补正

CT（会心一击）发生率计算公式2
敌方CT发生率(%)＝（攻击方机师的技量－防御方机师的技量＋武器的CT补正＋特殊技能补正）÷4

获得资金的计算公式
击落敌机时获得的资金＝目标机体的修理费×喜爱作品的补正（没被选中的参战作品的机体为1）

获得经验值的计算公式1
击落敌机时获得的经验值＝敌方的经验值×等级差的系数（下文会列出具体数值）×喜爱作品的补正

获得经验值的计算公式2
给与敌人有效伤害后获得的经验值＝击落敌机时获得的经验值÷10×喜爱作品的补正

获得经验值的计算公式3
使用地图兵器系武器得到的经验值＝通常经验值÷2×喜爱作品的补正
注：通常经验值为击落敌机时获得的经验值或给与敌人有效伤害后获得的经验值

获得经验值的计算公式4
修理时获得的经验值＝100×修理双方（修理机师与被修理的机师）的等级差的系数×喜爱作品的补正
注：修理双方的等级差为被修理的机师的等级－修理的机师的等级。下同

获得经验值的计算公式5
补给时获得的经验值＝200×修理双方（修理机师与被修理的机师）的等级差的系数×喜爱作品的补正

获得经验值的计算公式6
唱歌时获得的经验值＝50×修理双方（修理机师与被修理的机师）的等级差的系数×喜爱作品的补正

等级差的系数表

		系数
等级差	－6以下	0.01
	－5	0.03
	－4	0.06
	－3	0.12
	－2	0.25
	－1	0.5
	0	1
	＋1	1.2
	＋2	1.4
	＋3	1.6
	＋4	1.8
	＋5	2.0
	＋6	2.2
	＋7	2.4
	＋8以上	2.6

武器的基本性能解析

武器的效果补正
解说1：游戏中机体的武器有射程的限制（废话）。但

是，武器对射程内的所有敌人的命中率并不是固定的！根据目标敌人的位置，距离越近，武器的命中补正效果就越强。（注：游戏中敌我双方通用）

武器距离的补正计算公式

距离补正＝（5—目标敌人的距离）×3

解说2：除了上述距离上的命中补正之外，根据武器地形适应等级的不同，还会追加伤害值的补正。（注：地形适应为“—”时，武器的伤害值强制为10。）

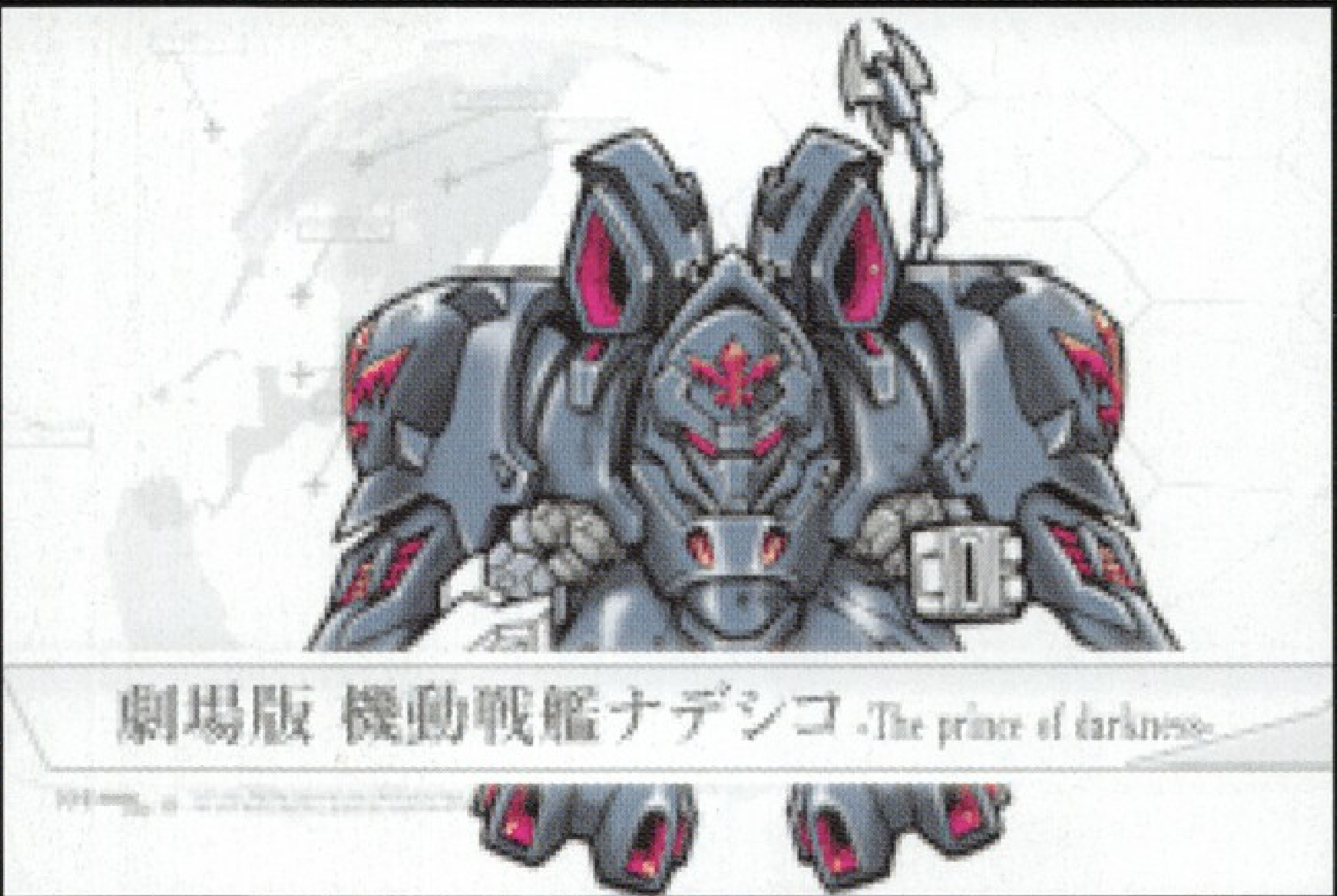
武器的地形适应补正表

	地形适应			
	S	A	B	C
补正	×1.1	×1	×0.9	×0.8



地图兵器全面解析

解说：机战系列中的地图兵器有着能一举逆转不利战况的威力。同时，地图兵器也是历代机战游戏中的赚钱神器。下面将对地图兵器的特征进行简单介绍并列出游戏中全“安全系”（我方机体识别可能）的地图兵器。

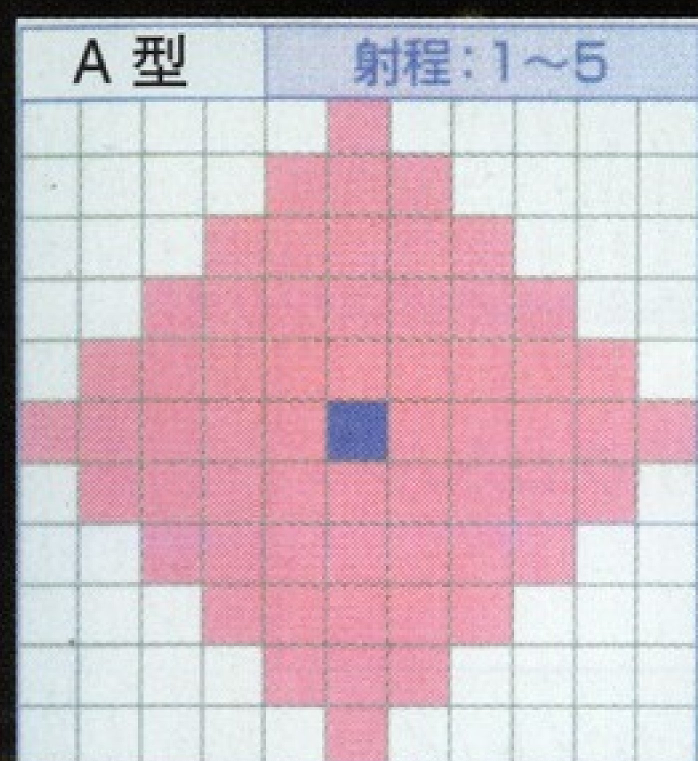


地图兵器的特征

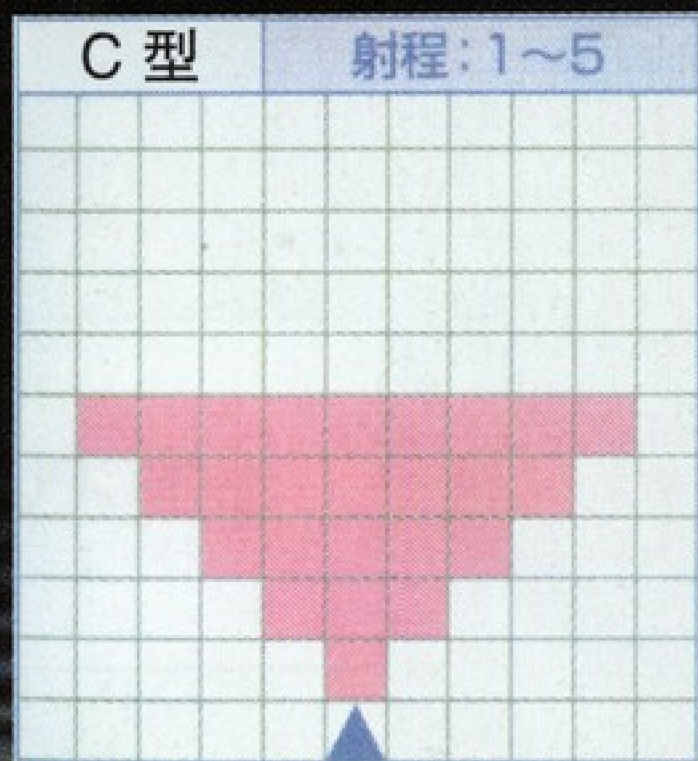
攻击范围内的所有机体都将受到伤害

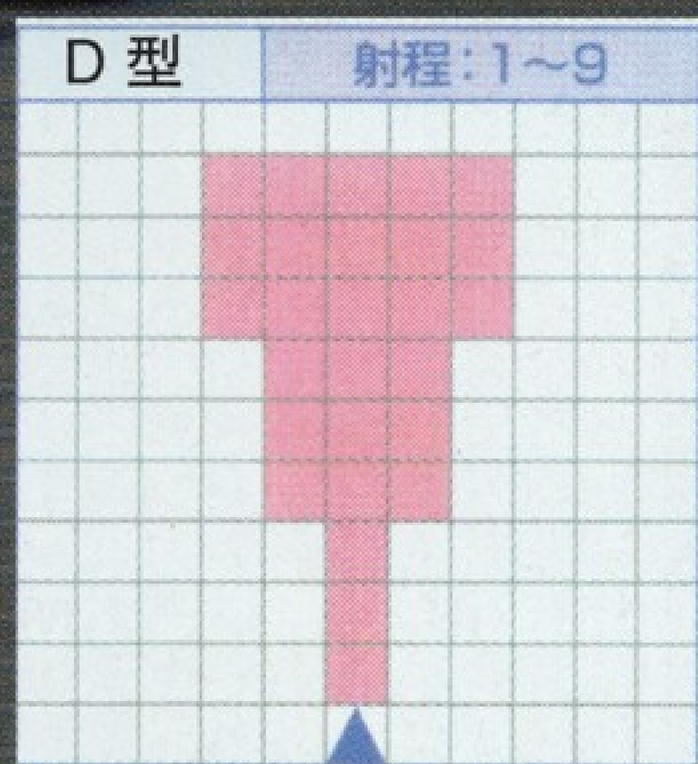
- 无法使用援护攻击等特技
- 不会受到敌方机体的反击
- 获得的经验值为通常时期的50%
- 所使用的精神力对全攻击目标都有效
- 无法利用强化零件增加射程

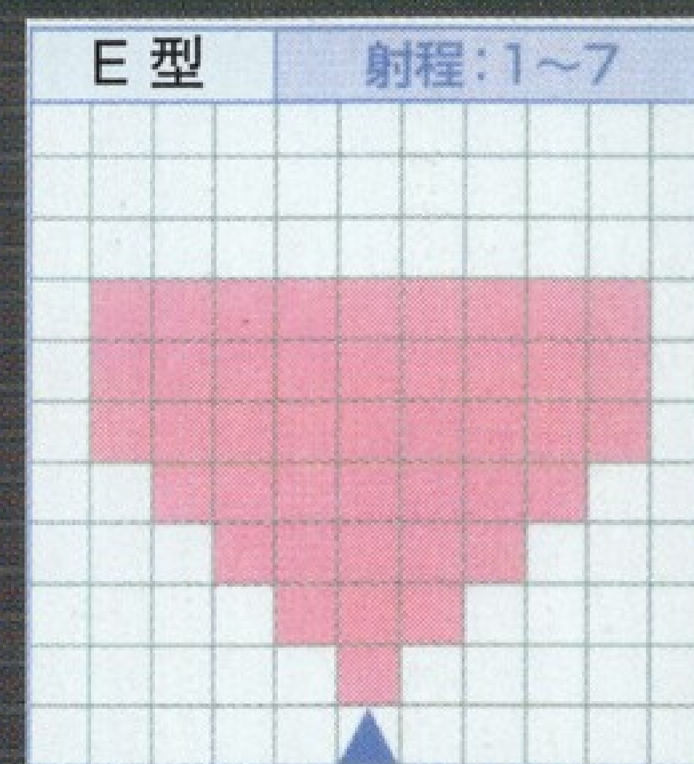
机体名称	地图兵器名称	攻击力（初始值）	范围类型(排名不分先后)	消费EN	必要气力
Xアストレイ	ドラグーン・システム	3800	A型	80	120
ヴァルストーク	诱导マイクロミサイル	3000	B型	0	120
ヴァルガード	诱导マイクロミサイル	3000	B型	0	120
ヴァルザカード	エクサノヴァシュート	5000	B型	80	120
フリーダムガンダム	ハイマット・フルバースト	4100	C型	80	130
ライトニングストライクガンダム	70-31式电磁加农炮	3200	D型	0	120
ライトニングストライクルージュ	70-31式电磁加农炮	3200	D型	0	120
フリーダムガンダム(M)	ミーティア・フルバースト	4400	E型	80	130
ジャスティスガンダム(M)	ミーティア・フルバースト	4400	E型	80	130
テッカマンイーベル	リアクターボルテッカ	4500	F型	80	130

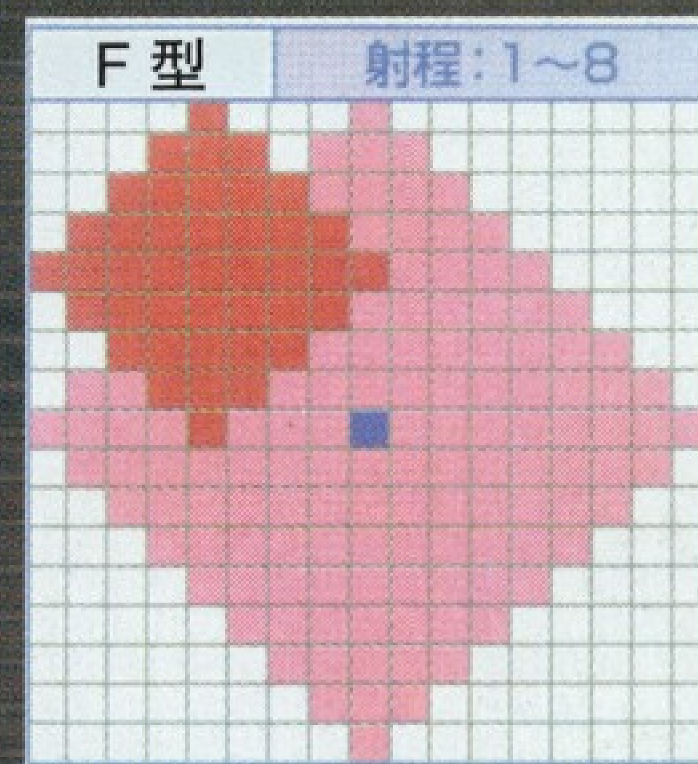












气力界限突破与サイズ差无视

特点：只能使用特技零件才可习得的特技

解说：这两项特技在游戏中属于数量稀少（特技零件数量）但实际效果极强的特技，尤其是气力界限突破，可以增加机师气力值的最大上限20点，对于**コンディネイタ**-或SEED之类的特技以及**マジンパワ**-等机体的特殊能力来说有着如虎添翼的效果！**サイズ**差无视则是将机体之间由于体型大小造成的伤害补正强制抵消。所以应该优先让我方操作小型机体的机师习得。（宗介、奥钢等）但是如果让一马（第二部）或J等人习得的话，到会出现适得其反的效果……

生体CPU与2回行动

特点：只有少数敌方人物拥有的特殊技能

解说：这两项都是我方的机师无法习得的强力特技。（残念……2回移动……）尤其是2回移动，相当的烦人。见到拥有这项能力的机

特点：只有少数敌方人物拥有的特殊技能

解说：这两项都是我方的机师无法习得的强力特技。（残念……2回移动……）尤其是2回移动，相当的烦人。见到拥有这项能力的机师后，唯一的对策便是使用全力尽早将其击落。生体CPU类似于我方的**コンディネイタ**-特技，虽然发动之后也很强，但可以使用精神指令“脱力”将拥有此特技的敌人的气力降下来……

伤害值计算公式1

基本攻击力＝攻击方的武器攻击力×（攻击方机师的攻击力＋攻击方的气力）÷200×攻击方所使用武器的地形适应补正（前文已列出）

注：机师的攻击力分为两类，当使用格斗系武器时为机师的格斗值；使用射击系武器时为机师的射击值。

伤害值计算公式2

基本防御力＝防御方机体的装甲值×（防御方机师的防御力＋防御方的气力）÷200×防御方机体的地形适应补正（前文已列出）

生体CPU与2回行动的解说表

名称	效果	拥有特技的敌人
生体CPU	气力达到110以上时发动，机师的格斗、射击、防御、技量、命中、回避能力上升。发动后的能力补正与**コンディネイター**–完全一样，具体数值请参考前文。	**オルガ/クロト/シャニ**
2回行动	行动中了后，可以再行动一次。	**アプリカント/インファレンス/クリティック**

机体的特殊能力

《机战W》中机体的特殊能力一共有54种，其中绝大部分的效果都是简明易懂，故在此不再做过多的解释，下面只对游戏中某些特技的隐藏部分进行说明。

解说1：游戏中的ECS、ES爆雷、**オ–プンゲット**、**オ–ロライリユ–ジョン**、**ハイパ–ジャマ–**、**ミラ–ジュコロイド**、**ホログラフィックカモフラ–ジュ**、**ボソンジャンプ**这些特殊能力可以统称为回避系特殊能力。上述的这些特殊能力的发动条件统一为“气力值达到130以上”发动后的效果为“完全回避敌方的攻击”（一定确率）。**ボソンジャンプ**在此之外还有不受地形效果影响以及移动时不消耗EN的效果。

回避系特殊能力发动确率计算公式1

我方机体的发动确率＝防御方机师的技量－攻击方 的技量＋10

回避系特殊能力发动确率计算公式2

敌方机体的发动确率＝防御方机师的技量－攻击方机师的技量＋5

		我方（第一部）			我方（第二部）			敌方		
		伤害值无效化	EN消费	武器的攻击力补正	伤害值无效化	EN消费	武器的攻击力补正	伤害值无效化	EN消费	武器的攻击力补正
气力值	100以上	–	–	–	–	–	–	1300以下	5	x1.1
气力值	110以上	–	–	–	–	–	–	1400以下	7	x1.2
气力值	120以上	1000以下	5	x1.1	1000以下	5	x1.1	1500以下	9	x1.25
气力值	130以上	1200以下	7	x1.2	1200以下	6	x1.2	1600以下	11	x1.3
气力值	140以上	1400以下	9	x1.25	1400以下	7	x1.25	1700以下	13	x1.35
气力值	150以上	1600以下	11	x1.3	1600以下	8	x1.3	1800以下	15	x1.4
气力值	160以上	1800以下	13	x1.4	1800以下	9	x1.4	1900以下	17	x1.45
气力值	170以上	2000以下	15	x1.5	2000以下	10	x1.5	2000以下	19	x1.5

解说2：除了上述的回避系之外，接下来要说的**ラムダ・ドライブ**更隐藏了不少的秘密。宗介的ARX–7就是凭着它脱离了M6、M9等二流机体的队伍，一举成为了可与真・盖塔、魔神凯撒相媲美的一线机体。此特技的发动条件为气力值达到120以上，效果为随着气力的上升追加一定量的攻击伤害补正以及使敌方一定量的攻击无效化。具体补正效果如下表。（注：敌方的**ラムダ・ドライブ**发动条件为气力值100……）

解说3：最后要说的是……修理装置。虽然这个机能已经越来越没有实用的价值（带着修理机出场的八成都是看中了机师有应援、祝福之类的精神力吧……），但某些场合也还是可以一用的……

修理时的回复量计算公式

回复量＝500＋修理机师的等级×60



隐藏人物&机体的入手方法全面解析

机体　ボン太くん

1第8话中让ボン太くん击落敌机2架以上
2第12话（1周目）或者第13话（2周目）中让ボン太くん击落敌机2架以上
3第32话（1周目）中让ボン太くん击落敌机3架以上
满足上述条件后，第46话入手

换装零件　ライトニングSバック

在第10话终了前，使ムウ的击落数达到10架以上
满足条件后，在第46话得到换装零件“ライトニングSバック”

人物　テッカマンレイピア

1在第10话和第17话中击落エビル
2在第21话中击落アックス
3在第49话的完成后的分支路线选择“月でラダムと战う”
4第50话中再次击落エビル
满足上述条件后，第52话加入

人物　ニコル&ブリッツガンダム

1第30话中击落ニコル
2第35话中バルトフェルド
3第36话中在击落ガウルン之前将イザ-ク、デイアッカ、ニコル全部击落
4第36完成后的分支路线选择“かなめを追ってオ-ブへ”
5第37话中击落アスラン
6第42话中用キラ说得アスラン
满足上述条件后，第42话加入

机体　マジンガ-Z

1第36话完成后的分支路线选择“バイオネットに备えてバリへ”
2第38话中在5回合以内将暗黑大将军击落
满足上述条件后，第39话前入手

换装零件　“I.W.S.P”

在第39话前，使カガリ击落敌机5架以上（即：第35话与“かなめを追ってオ-ブへ”分支路线的第38话中使カガリ合计击落敌机5架以上）
满足条件后，第46话入手

机体　EDFソリッドア-マ-

在第41话终了前，使阳子击落敌机10架以上（即：第4话、第10话以及第39话中使阳子合计击落敌机10架以上）
满足条件后，第46话入手

人物　エド&ソ-ドカラミテイ

1第42话中用ロウ说得エド
2第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
3第50话中再次用ロウ说得エド
满足上述条件后，第50话加入

人物　イザ-ク&デュエルガンダム

1第43话后的分支路线选择“火星の后继者を追う
2第45话中用デイアッカ说得イザ-ク
3第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
4第51话中击落リジェネレイト前使イザ-ク生存
满足上述条件后，第52话前加入

武器　キングジェイダ-的追加武器“ジェイフェニックス”

在第49话中用J在5回合以内将凯击落后，再将ピア・デケム击落
满足条件后入手

人物　カナ-ド&ハイベリオン

1第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
2第50话中让キラ与カナ-ド发生战斗后，用プレア击落カナ-ド
满足上述条件后，第52话加入

武器　パワ-ドレッド的追加武器“赤い一击”

1第49话后的分支路线选择“ブラントで战斗を止める”
2第51话中用ロウ将リジェネレイト击落
满足上述条件后入手



SRW OG

文/正樹

徹底大攻略







攻略使用说明：

为了简明方便，本攻略在各话的攻略指导中，如果胜利条件是敌全灭，败北条件是我方全灭或战舰被击坠之类的，将一概省略。这些是最基础的基础。在攻略指导中，重点将“第一胜利条件”的熟练度获得条件直接列在上面，以方便读者的直接查阅，哪怕是中途才显示的熟练度条件。所以，本攻略的主要要点是帮助读者获得熟练度。这是第一点。顺带一句，根据熟练度的不同，由于易、普、难的关系，部分出场敌机数量会有不同，本攻略主要将以全熟练度全获得的HARD情况下进行。第二点，本攻略也许不会很明确地将战略性的想法完全没有保留地写出来（写出来了，各位那就是照搬在玩了，那实在就没多大意义了），所以，有些地方还是请各位稍稍动下脑子就能解决的。第三，由于我个人的时间档期问题（工作忙呀= =~），本攻略将以上、下篇的形式刊载，也就是连载了，所以完整的研究说明之类的，将会在下篇中一气奉上（对于想一期之类看到全貌的读者以及风林，对不起了啊……）！

第一部 隆盛篇

第1话 セカンド・コンタクト

熟练度获得条件　4回合以内敌全灭

要4回合全灭敌初期配置，那就先了解一些必要的情况。首先，我方可控制机体只是亡灵Mk2・R，并且只能使用1格的格斗，敌方的最远攻击范围是5格。顺便一句，机师**エルザム**的能力其实要处理这些家伙是绰绰有余的。

第2话 パ-ソナルトルーパ-

熟练度获得条件　2回合以内敌全灭

为了尽可能地让隆盛驾驶的亡灵Mk2・TT少受损伤，可以把他的机体移到建物上，来利用地形补正。如果你还不放心，那就把隆盛的精神“集中”拿出来用吧！（如果是易的话，第一回合敌方行动时，我方会派出3名增援，都是亡灵系的机体，不过有两个没什么大用的家伙）2回合内全灭敌人可以获得熟练度。

第3话 训练

熟练度获得条件　隆盛生存的状态下，4回合以内敌全灭

在全灭敌初期配置之后，敌增援出现。对付战车还是使用加速与集中一起使用，选择一人冲上去解决就好。至于隆盛，还要注意一下别把他拉到最前线——很容易就被命中的。

第4话 フイアー・ゲーム

熟练度获得条件　**テンザン**的击坠

要获得熟练度就必须在达成胜利条件前将**テンザン**击坠。我方机体的地形适应还是能够在海战的情况下，并不吃亏的。

第5话 南极の惨剧

熟练度获得条件　2回合以内全灭**ガロイカ**

如果要拿熟练度的话，那么本话不用和NPC去争钱，和电脑一起合作吧。**ライ**使用加速到最里面战斗。在古兰慈反戈之后，塞巴斯塔出现。在剧情之后过关。

第6话 圣十字军の胁威

熟练度获得条件　4回合以内敌全灭

敌为11架F-32**シュヴェ-ルト**，但机师的能力没我方强，为了获得熟练度，一开始就要把3架原配置的F-28**メッサ-**和一架亡灵Mk-2・M派上去进行战斗。第3回合，我方行动时本队到达。

第7话 关门海峡を防卫せよ

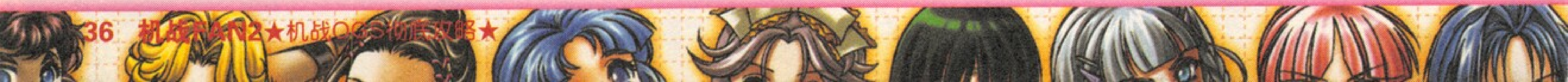
熟练度获得条件　敌增援出现后的3回合以内，将**テンザン**的击坠

本关一开始的胜利条件是将敌初期配置的**キラ-ホエ-ル**（HP16000＊2）的HP打至20%以下，但是不能击坠他。如果**キラ-ホエ-ル**到达地图的东北端也会被判败北。在第3回合敌方行动时，在地图东南方出现敌援军。在击坠**テンザン**后，继续原定作战，把**ラ-ホエ-ル**的HP打至20%以下后，就可以过关。

第8话 ハガネ发进

熟练度获得条件　5回合以内将**エルザム**以外的敌全灭

初期作战目的是敌全灭加**ハガネ**发进口的防卫，如果**ハガネ**发进口被敌机体侵入或**ライ**被击坠就会GAME OVER。第3回合敌行动时，在地图西率方敌增援出现。第5回合**ハガネ**发进，**ハガネ**使用



必中与铁壁来反击，也是一种好的战斗策略。

第9话 海沟よりの刺客

熟练度获得条件　敌全灭

在本话开始前，建议先对**ハガネ**进行强化。本攻略以敌全灭为战略目标，想逃的，那还是自己管自己逃吧。愿意跟我一起干的，我建议在第5回合前将敌机都聚集在自己战舰的旁边（适量使用铁壁），在第5回合时一气解决问题。

第10话 16年目の复仇

熟练度获得条件　4回合以内**テンペスト**以外的敌全灭

本关强制出击：**ラトゥーニ、イルム、リュウセイ**三人，首先要尽量快地消灭敌初期配置，以争取熟练度的时间。第2回合敌方行动时或原配置还剩3台机体时，敌援军出现。

第11话 魔装机神

熟练度获得条件　6回合以内敌全灭

这话的剧情部分怎么看着都有点话《SRW2》的翻版……选择几个回避能力比较高的机体，主动与敌方交战。战舰由于不能移动，还需要保住其不被击坠。在破坏敌炮台之后的下一个我方回合，塞巴斯塔出现，将基地上的移动炮台催毁后潜入基地。

第12话 超斗士グルンガスト

熟练度获得条件　6回合内击坠**エルザム**或除**エルザム**以外的敌全灭

这一话说简单非常简单，说困难也有些困难，因为本关的熟练度获得条件同时有两个。一开始我方会出现两台机体可供使用。**サイバスター**和**イルム**驾驶的战斗机。在**イルム**接触到**グルンガスト**之后会出现换乘情节。这个时候可以有两个选择，使用攻击杂兵战术达到最大武器气力需要，然后终结**エルザム**。但是这个是比较困难的条件，因为**エルザム**会在hp50%以后撤退。但是第四回合后我方部队会出现，这个时候可以采用敌全灭来达到胜利条件，相信这样就很简单了。

第13话 ビアン・ゾルダーク

熟练度获得条件　**ビアン**出现后3回合内HP减至80%以下

初期配置没有什么难度，而且由于敌方有**ビアン**驾驶的**ヴァルシオン**出现，所以我们不能掉以轻心。但是80%hp的条件应该不算不能完成的任务，等熟练度达成之后，敌增援出场，而我方因为某人差点食物中毒的正树也会回归战场。

第14话 オーバー・ザ・ライン

熟练度获得条件　7回合内敌全灭

本关地形对我方极为不利，全部地图地形皆为水，移动上将受到一定的影响。敌方初期配置为众多的炮台，最关键的是他们之间会互相援护防御这样就对于我方获取熟练度造成一定的影响。敌方在2、4回合将出现援军，为导弹和战舰提前预制位置将是取胜之道。一定回合之后隆盛会发生气力150的强制剧情。

第15话 トーマスの

熟练度获得条件　**トーマス**的击坠

本关可以说是近几关之中最简单的，但是这关比较容易犯的一个错误就是达成第一个胜利条件**リョウト**HP50%以下。这样就无法达成生理条件。所以大家可以完全无视**リョウト**，反正没有回合限制，尽情的磨吧……

第16话 スターバク岛波高し

熟练度获得条件　6回合内敌全灭

最初和第14话很相似，依旧是水面地形。敌人初期也依旧多为炮台。不过本关开始敌人出现组队形式，all武器终于可以派上用场了。**トーマス**和**テンザン**就算撤退了也依旧可以拿到熟练度，但是击破他们会有强化芯片，不用惜之。后半部分白河愁会驾驶古兰森登场，体味一下黑洞炮的魄力吧。

第17话 ラストバタリオン

熟练度获得条件　**テンペスト**的击坠

依旧是万恶的水上地图，如果有飞行芯片是最好的选择。如果没有那么只有慢慢耗了。不要恋战，因为只有6回合的限定。**エルザム**HP30%以下撤退，这点需要注意。如果这个时候已经有一些ace的技师了会比较容易。**テンペスト**会提前埋伏我方部队，注意保护好母舰将其击破。

第18话 冥王の岛

熟练度获得条件　7回合内击破**クロガネ**

最初的胜利条件达成后胜利条件会变更。当第一条件达成后**ハガネ**会强制被攻击。这关没有回合限制，敌人又多为战舰级别的机体，皮草肉厚，这将是一场考验耐性的关卡。

第19话 晓の决战

熟练度获得条件　**グランゾン**的击坠（HP30%以下撤退）

11话开始就越来越象《SRW2》了，这一话又是出奇的类似。这一话可以说两位大牌敌人都很强，想要击败他们除了靠实力以外没有什么更好的方法。如果将两人击败可以得到**A-アダプター**以及一击必杀的心得。

第20话 侵略者の影

熟练度获得条件　5回合内过关

不用多说的一话……敌人HP少，LV适中，首批敌人全灭之后北面和西面还有敌人的增援，但是没有难度。只是提前配置机体过去



就可以做到胜券在握。如果说这话的熟练度不拿可以故意挂掉挣点钱出来，但是貌似这话故意挂掉也不是一件太容易的事情……

第21话 リトル・プリンセス

熟练度获得条件　击坠**スト－ク**（HP40%以下撤退）

开始不久后玩家开始攻击**スト－ク**，之后他身后增援部队，并且属于“赶着去送死”哪种，如果攻击速度不够快消灭它们的话，那么就适当的阻止一下他们吧。**スト－ク**HP40%以下会撤退，请注意提前击破。其他本关依然没有什么可以注意的地方。

第22话 R－1対アルトアイゼン

熟练度获得条件　4回合内满足胜利条件，不过不可以击破古铁

没什么难度的一关，也是和响介路线反向共同的一话。只不过操作的人从ATX换成了SRX。过关后，合流，ATX系列机体加入。

第一部 响介篇



第1话 折れた翼、砕けた爪

熟练度获得条件　2回合以内敌全灭

敌方为2架71式战车**バルドング**和2架F－28**メッサ－**，让响介去对付这样的对手还是很轻松的。要谨慎一些的话，加个集中就冲吧！

第2话 新天地

熟练度获得条件　4回合以内敌全灭

看起来本话的敌机数量比前话多了一些，但是在PT面前，这类常规兵器基本没什么可以害怕的吧？那么就集中一下冲吧！

第3话 斩られる前に斩れ

熟练度获得条件　**タウゼントフェスラ**－达到地图西端前敌全灭

运输机到达地图西端基本是3个回合，敌方是5～7架**メギロ－ト**，亡灵MK2・TT的能力对付这些杂兵是没有什么问题的，主要是运输机不要被敌人追着打。在击坠敌方三机之后，古伦卡斯特零式带着两台量产型亡灵（响介、艾克塞琳这两个）增援到达。剩下的就是在三回合以内消灭残余敌机的问题了。**タウゼントフェスラ**－达到地图西端或敌全灭后，敌增援出现，古伦加斯特零式撤退，剩下的工作自然也就是清理新增援了。

第4话 钢铁の孤狼

熟练度获得条件　5回合以内敌全灭

本关开始前入手4样武器装备（带修理装置一个），请注意查收，在出击前可以装备的。另外还要注意本关的败北条件是**タウゼントフェスラ**－的击坠。由于在第三回合我方行动时，在地图西端是我方增援到达地点，所以将运输机尽可能地向西边移动，并做好一路防御的准备吧。敌全灭后过关。

第5话 天の龙、异界の风

熟练度获得条件　4回合以内敌全灭

第2回合，我方增援到达，亡灵系列在水中的适应性较差以外，其他单位都可以放心地杀敌去了。第三回合敌方行动时，敌增援6机**ガロイカ**，同时塞巴斯塔作为我方增援出现（好吧……我承认是一直的路痴再犯）。我方初期配置的F－28**メッサ－**的运动性还是很高的，就不用怕那2000HP被打到会怎么样了吧。

第6话 白银の堕天使

熟练度获得条件　5回合以内击坠**テンベスト**机

首先要注意的是，本关是防守型的关卡，不能让敌机侵入被标注的基地范围内。对于初期配置的机体最主要防御的是战斗机，两个回合就能达到基地。全灭敌初期配置之后，在地图右方出现三枚导弹。对于这三枚导弹要注意的是：不能击坠它，也不能让它到达基地，将其HP打至0.01%～40%之间（40%以下）就会撤退。期待着诸君的健斗。

第7话 北の大地、燃ゆ

熟练度获得条件　**レオナ**与**ユリ－ア**的击坠，（**ユリ－ア**的HP在30%以下撤退）

本话的胜利条件有两个，一个是运输机到达地图北端，另一个是敌全灭。要说明的是，运输机的移动速度是最大移动速度。基本上以初期配置的位置来说，2～3个回合就会移到地图北端。在击坠**ユリ－ア**后敌全撤退。在初期胜利条件达成后，在地图西端敌增援出现，与前话相同的守住基地的任务。同样，最讨厌的还是战斗机，移动力很高，所以还必须预留机体在基地周围。在击坠**ト－マス**之后，敌方在基地东端出现增援，由于基地被夹击被迫放弃基地。

第8话 离别、そして

熟练度获得条件　5回合内击坠**テンベスト**或**テンザン**（两名HP均在60%以下撤退）

战前先为亡灵MK2中的一架装备海适应的强化装备，以备本关需要。本关尽量在第3回合时清除掉杂兵，之后的时间用于熟练度条件的获得。另外需要注意的一点是，古伦加斯特零式不能被击坠。在达成初期胜利条件后，敌增援出现。**エルザム**的**ガ－リオン・トロンベ**的HP在30%以下便会撤退，之后**ゼンガ**－同时离队。

第9话 月からの使者

熟练度获得条件　7回合以内敌全灭



本话的胜利条件是**シャトル**的防卫与敌全灭。首先将**ギリアム**和**ラ-ダ**分开来两路分别去迎击敌方战斗机，**ギリアム**和**ラ-ダ**都有SP回复的技能，所以在交战时不用吝啬集中。第3回合敌方行动时，在地图西南方敌增援出现。第4回合时我方增援在发射塔南方出现，那么剩下的时间就是反攻的时间了。

第10话 再会、そして巨大なる盾

熟练度获得条件　4回合以内将**レオナ**或**ユリ-ア**击坠

首先先在2个自己的回合范围内将杂兵的飞机清理掉，之后出现熟练度获得条件。在敌全灭后，在我方的后面敌增援出现，熟练度条件也出来了。再将**レオナ**或**ユリ-ア**击坠后，敌部队撤退。古伦加斯特零式（**ゼンガ-**）作为敌方援军登场。将其HP打至70%以下，发生剧情之后，本关即能终了。

第11话 月灯りと铳身

熟练度获得条件　5回合以内敌全灭

本话要在5回合以内敌全灭，还是有一定的策略上安排的难度的。由于地形的问题，在第3回合我方行动时，我方增援在地图西南角出现。由于地形的问题，在出击时还需要排列一下位置。另外，R-GUN最好拉到地图北端上面作战，否则会因为残弹量与EN的不够而出现致命问题……

第12话 ム-ンクレイドル

熟练度获得条件　6回合以内敌全灭

首先先将战力拉到敌初期配置的地图中央附近，并交战，同时为在第二回合敌方行动时在地图中央出现的增援做准备。第三回合时，NPC的量产型亡灵MK2有5机出场（第三势力），但是他们并不出力……只是跟住我方战舰跑。在全灭敌方之后，就要将原来的NPC的5机量产型亡灵MK2干掉了。全灭之后，在发生一段剧情之后，本话终了。

第13话 バニシング・トル-パ-

熟练度获得条件　敌全灭

本关的任务是6回合内让**ヒリュウ**改到达北边地图的5个指定格子。敌方采取的波状攻击的策略，在第2、3敌方行动时，都将有增援出现。当战舰将移到目标位置时，敌增援（战舰级×2）出现，同时我方**ブリット**驾驶凶鸟MK2作为增援出现。

第14话 ブライアンという男

熟练度获得条件　3回合以内达成胜利条件

本话的初期胜利条件是**ペレグリン**（HP：29000）的HP打至75%以下，且不能击坠它，不能放跑就更不用说了吧。建议用加速之类的精神急行军与**ペレグリン**交上战。初期目标达成后，敌增援在地图西北方出现。胜利条件改为敌全灭，**ペレグリン**变为第三势力方，不能行动。在敌方第4回合行动时，敌增援古伦加斯特零式（**ゼンガ-**）出现，将其HP打至30%以下就会撤退。敌全灭后过关。

第15话 宇宙を贯く柱

熟练度获得条件　10回合以内将**ペレグリン**击坠（**ペレグリン**在HP35%以下时撤退）

在敌方第3回合行动时，在卫星两翼敌增援出现，并对我方成夹击状态。在**ペレグリン**中还出现凶鸟MK2一台（AI驾驶）。在敌增援中，**レオナ**与**ユリ-ア**均会在HP在一定量下撤退。敌全灭之后过关。另外，**ペレグリン**的击坠不会直接影响过关的条件。

第16话 「咒い」を封じ入めたもの

熟练度获得条件　7回合以内将**ペリグリン**的HP打至25%以下

本话一开始要先阻止敌初期配置侵入**コルムナ**，另外还要保护运输机不被击坠。初期胜利条件是敌全灭，那么就将现已出击的5架机体来做这项任务吧，主舰就可以用于机动防卫。另外要提醒大家的是，敌部队要移入**コルムナ**区域要最少要3次移动。第3回合敌方行动时，在地图东南方向出现敌援军，共11架机体和1艘主舰。同时我方在先前不能出击的艾克塞琳等女性机师加入战斗。将**ペリグリン**HP打至25%以下后，**ペリグリン**便会撤退，其他机体也一同撤退。

第17话 エルピス、急袭

熟练度获得条件　**ペリグリン**全击坠

本话的胜利条件为在8回合以内，我方全部机体（PT+战舰）到达目标地点，但是不能被击坠任何一架机体。第4回合敌方行动时，在目标地点附近，敌军援军出现。第6回合敌方行动时，在目标地点附近，敌援军再次出现。全机到达目标地点后，任务终了。

第18话 右手に剑、左手に希望

熟练度获得条件　6回合以内击坠**ジ-ベル**

本话只要击坠**ジ-ベル**舰后，就会达成暂时休战协议，战斗就会中止。如果想要敌全灭的话，那么熟练度的获得就可能比较麻烦了（使用某种卑劣手段的除外）

第19话 いつか来るべ日のために

熟练度获得条件　**ゼンガ-**的击坠（**ゼンガ-**将在HP 40%以下撤退

本话的熟练度获得条件没有回合限制，那么入手熟练度只是HP、EN和残弹数量的问题，所以接下来就可以按玩家自己的思路去玩了，当然我在这里还是推荐比较保守的打法，一层一层吃进去。全灭敌人后过关。

第20话 プライベ-ト・アイズ

熟练度获得条件　5回合以内过关

敌初期配置为8架**メギロ-ト**（HP3450），只要在5回合内全灭敌人就可以获得熟练度，但是要注意**カチ-ナ**与**ラッセル**机的安全，过关。



因为只要被击坠其中的一台就会GAME OVER。其实可以将这两个能力不算中上的家伙放到卫星上，以获得地形补正。在第2回合敌人行动时，地图左上方敌援军出现5队**イルメヤ**（HP3800）。第3回合时，我方援军到达，败北条件更改为母舰的击坠。在这里要注意一点，不要将总战力都拖到卫星上，以备在第5回合敌方行动时或将地图上的敌机全灭后，在地图中下部出现的敌援军。全灭敌人之后过关。

第21话 小さな姫君

熟练度获得条件　3回合以内到达目的地

在本关开始之前，建议给白骑士**ヴァイスリッタ**—加移动力增加的强化部件，或者一开始就与响介先合流，使用响介的加速之后移动之后再解散，这样也可以在3回合内到达22格距离的目标地点。在我方机体到达目的地时，在城内出现敌援兵。胜利条件变更为敌全灭。在**リクセント**城的地形上有回复特性，大家可以考虑一下在这里做守备战。全灭敌人后过关。

第22话 铳と拳

熟练度获得条件　3个玩家行动回合时达成胜利条件。但是，不可以击坠隆盛。

胜利条件是R-1的HP打到60%以下。达成胜利条件之后就可以过关了。这话应该说是最简单的一话了。

第一部 共通



第23话 ネビ—イ—ム出现

熟练度获得条件　6回合以内过关

本话的胜利目的是敌全灭，**カチ—ナ**机被击坠就GAME OVER。敌初期配置在**カチ—ナ**机（NPC）的上方，全灭敌初期配置后或第3回合敌方行动时，敌增援出现。在全灭敌人之后或第4回合敌方行动时，在地图中部偏左上角敌援兵（**ミシュレイ** HP4500）出现，同时**グランゾン**（NPC）登场，援助我方行动。**グランゾン**出现后的我方行动回合时，塞巴斯塔（我方）登场。在得到白河愁与安藤正树的帮助之后，本关就能轻松过关。

第24话 リュ—ネ、そしてヴァルシオ—ネ

熟练度获得条件　ジ—ベル的击坠（HP在45%以下撤退）

本话如果想要收编**レオナ**的话，就把**ライ**或**タスク**带出去，用这两个击坠**レオナ**的话，**レオナ**在过关后能成为仲间。不过要注意**レオナ**被**リュ—ネ**击坠。其他也就放手干吧。在达成初期胜利条件后，再将**リュ—ネ**击坠就完成任务了。

第25话 毒蛇の牙

熟练度获得条件　6回合以内敌全灭

我方初期出击只有**カイ**一机，只要撑到敌第3个回合，本队到达后，就可以杀敌了。在敌第2回合时，敌方运输机、**ト—マス**离开地图。敌全灭后过关。

第26话 その男の真意

熟练度获得条件　**ゼンガ**—（HP50%以下撤退）的击坠

サイバスタ—与**ヴァルシオ—ネ**是强制出击，位置是在西北方，敌人位置是在东南方。在敌方行动第2回合时，在**ヴァルシオ—ネ**的周围出现敌增援。第3回合时，我方（2个）与敌方增援到达。第4回合时，我方增援本队到达。在第4回合敌方行动时或攻击**ジ—ベル**后，**ゼンガ**—到达。如果在**ゼンガ**—击坠前把**ジ—ベル**击坠的话，**ゼンガ**—便会撤退。全灭敌人后过关。

第27话 ゲイム・システム

熟练度获得条件　将**ヴァルシオン**改在3回合内把HP打到60%以下。

熟练度条件就是第一胜利条件，直接带动全战力，与**ヴァルシオン**改发动攻击。在将**ヴァルシオン**改HP打到60%以下后，发生事件，敌增援出现，在地图中央位置。全灭之后过关。

第28话 5回合以内达成胜利条件

熟练度获得条件　将**ヴァルシオン**改在3回合内把HP打到60%以下。

初期胜利目标是敌全灭，敌人在我方部队的下面，先往下杀敌即可。第3回合敌方行动时，在地图左下角出现敌援兵。同时由**シャイン**王女驾驶的**ヴァルシオン**改登场！**ヴァルシオン**改所在地点为地图中心位置，在**ヴァルシオン**改出现的4回合内将其HP打至10%以下便可达成新的胜利条件，也就是第6回合。如果获得熟练度，就可以得到**ヴァルシオン**改。新的胜利条件达成后，**ゼンガ**—出现，并暂时为我方控制，由于**ゼンガ**—不可被击坠，又在敌人堆中，所以建议加铁壁。敌全灭后过关。

第29话 ジュネ—ブ坏灭

熟练度获得条件　4回合以内敌全灭

一开始只要全歼敌初期配置就好。全灭敌初期配置后，右上方敌增援登场。当把该机的HP减到50%时，发生事件，**ヴァイクル**脱离地图。作战目的变更为3回合内我方机体全部回到母舰。

第30话 里切りの铳口

熟练度获得条件　**イングラム**的击坠（**イングラム**的HP在50%以下撤退）

全灭敌初期配置之后，在地图西北方向敌增援出现。SRX小队、**イングラム**、**クスハ**（NPC）同时出击。在将敌增援清理掉5个小队左右时，发生事件——SRX合体失败。在地图中间敌增援。当R-GUN的HP在30000以下时，敌增援出现（**フ—レ**），同时**エル**



ザム少佐的**クロガネ**出现，一击把增援的**フ-レ**的HP削去15000，之后便加入我方。**イングラム**撤退后，本话终了。

第31话 假面の下にある颜は

熟练度获得条件 7回合内把**ガルイン**击坠（HP在50%以下撤退）

当敌初期配置敌还剩下8机时，敌增援在地图西面处到达。在敌增援到达之后的敌方行动回合时，敌增援在地图中间再次出现，同时，我方增援**ギリアム**机出现。**ガルイン**撤退后过关。

第一部 隆盛篇

第32话 断ち切れぬ操り系

熟练度获得条件 **ゲ-ザ**的击坠（**ゲ-ザ**的HP在40%以下撤退）

在攻击**ゲ-ザ**后或敌初期配置剩下6机时，出现敌援军。胜利条件变更为把古伦加斯特二式的HP打至25%以下，胜利条件达成后便可过关。

第33话 伪りの影

熟练度获得条件 7回合以内过关

正树、琉妮与艾克塞琳为强制出击。敌方初期是**グランゾン**与**ヴァルシオン**。在第3回合敌行动时，**アタッド**登场，胜利条件变更为艾克塞琳给阿塔德予以伤害。条件达成后，**グランゾン**和**ヴァルシオン**都变回了**メギロ-ト**，同时敌我增援同时登场。作战目的变更为敌全灭。

第34话 钢の巨神

熟练度获得条件 8回合内把R-GUN**リヴァ-レ**的HP打至40%以下。

本话一开始，**リュウセイ**、**ライ**、**アヤ**与**ブリット**四人是不能被击坠的。敌部队在本队的右上方。在敌初期配置少与7架机体时或初期部队全灭时在地图右方登场。作战胜利条件改为**ブリット**把**クスハ**的古伦加斯特二式的HP打至20%以下，古伦加 斯特二式不能被击坠。完成之后，胜利条件改为敌全灭，R-GUN击倒后，会以R-GUN**リヴァ-レ**再登场。当R-GUN**リヴァ-レ**的HP在一定量以下时，SRX合体的剧情发生。

另外，本话可以在一开始就可以得到熟练度。首先就是先无视**クスハ**直接打倒**イングラム**。在打倒**イングラム**后，**イングラム**再次登场，将其HP打到40%以下时，发生事件，SRX合体。此时的三人的精神全恢复，然后直接再给R-GUN**リヴァ-レ**有96000的HP伤害就可以完成熟练度。

第35话 冰の国の方舟

熟练度获得条件 我方母舰登场后的5回合内敌全灭

本话首先要考虑到**シロガネ**的安全。敌方在地图上方，是攻是守没有过多的要求。下面的建议还是进攻，**エルザム**的能力还是很强的！在第3回合时**ゼンガ-**做为我方增援登场。全灭除主舰之外的敌初期配置之后，我方部队登场，原先的**エルザム**与**ゼンガ-**共3机体离开，同时敌增援。敌全灭后过关。

第36话 マリオネット・ソルジャ-

熟练度获得条件 10回合以内过关

胜利条件为敌全灭，这样的条件根本不用多说，全力攻击就行了。敌部队位置是在地图右下。把**ゲ-ザ**的HP打至50%以下时，他会使用精神。当**ゲ-ザ**的HP少于30%时，在地图右上会出现**ミサイル**，把**ミサイル**（HP5000）的HP打至20%以下即可（多使用手加减或低攻击的远程武器），其他敌人仍为全灭。达成胜利条件后过关。

第37话 い幽灵

熟练度获得条件 7回合以内过关

本话一开始只有**リン**的古伦卡斯特二号机，胜利条件为敌全灭。**リン**一开始就可以主动进行攻击，古伦卡斯特的装甲是不会让**リン**轻易就爆了的。第3回合时，我方增援在地图右上到达。当敌初期配置少与5机时或全灭后，在地图右下角出现敌援军。在打倒**ガルイン**后，敌全军撤退。

第38话 オペレ-ションSRW

熟练度获得条件 最终胜利条件达成前敌全灭

初期胜利条件为敌全灭及我方战舰的防卫。我方机体一开始也可以直接向**ネビ-イ-ム**移动，在**フ-レ**之后也不会再有敌援军了，所以放手大用精神就可以了。在全灭初期配置敌人之后，**ネビ-イ-ム**发生核弹爆炸，之后，两枚导弹出现将我方两只战舰炸毁。最终胜利条件为我方全灭战舰到达目标地点。

第39话 白き魔星を击て

熟练度获得条件 4回合以内达成胜利条件

初期胜利条件为6回合内**ハガネ**到达目标地点。当**ハガネ**到达目标地点后，**ゲ-ザ**出现，在这里说明一下的是，**ゲ-ザ**击坠后会复活，别妄想OVER这家伙。**ハガネ**的目标地点改变，胜利条件仍为**ハガネ**到达目标地点。**ハガネ**到达初期目标地点后的敌行动回合，**ゲ-ザ**对**ヴィレッタ**下手并且击坠。同时**ゼンガ-**与**エルザム**在地图右下以我方增援登场。到达目标地点后过关。另外提醒大家一下有兴趣的话，可以在这关练级。

第40话 インセクト・ゲ-ジ

熟练度获得条件 6回合以内敌全灭

ダイテツ的战舰在这里由**ハガネ**变更为**クロガネ**，并继承改造。在第2回合敌方行动时，在地图中央敌机体出现。全灭后，在地图上方出现**ヴァルシオン**改4机，在以最快的速度解决之后，在地图右上出现敌增援，全是我方部队的"复刻版"，同时**ヴィレッタ**以我方增援的身份出现。全灭复刻版后，在地图左边出现本话最后一批敌援军。敌全灭后过关。

第41话 手にある剣は两刃なり

熟练度获得条件 7回合以内击坠**イングラム**

本关分前半与后半话。前半话中没有特别的增援，打到**イングラム**后，所有敌人就会撤退，之后可以进入后半话。在后半话中把**レビ**击坠便可过关。不过要注意**レビ**机有着地图兵器，不要在5格以内积压着过多的机体，否则，就等着MAP兵器吧！另外，**レビ**机有着HP回复能力，最好是通过合体攻击之类的直接压死她……

第一部 响介篇

第32话 消えた白骑士

熟练度获得条件 2回合以内达成胜利条件

本话一开始的胜利条件为把**クスハ**的古伦加斯特二式（HP13000）的HP打至10%以下。达成初期胜利条件后，敌增援到达，我方**エクセレン**因为剧情被敌方抓走，同时作战目的改为敌全灭。在之后的下一回合时，我方增援到达。**エゼキエル・アドム**的HP在30%以下时撤退。敌全灭后过关。

第33话 赤い修罗

熟练度获得条件 7回合以内**ヴァイクル**以外的敌全灭

首先要确保的是三人不被击坠，其中R-3是不能行动的。另外，保守的做法还需要让隆盛回来防守。从第2回合起，R-3可以参与战斗。在第2回合敌方行动时，在地图中部出现敌援军。在第4回合时或敌全灭时，在地图右下偏中部，再次出现敌援军。在第6回合时，SRX合体，但只能撑3个回合的合体时间，另外SRX小队的精神值全恢复。第7回合（或R3的HP在40%以下、或敌增援后3以下时）我方援军到达。当**ヴァイク**的HP少于30%以下时便会脱离地图。

第34话 亡灵、过去より来たりて

熟练度获得条件 **ガルイン**的击坠（**ガルイン**机HP在25%以下时撤退）

虽然我方初期配置一共有3机，但是能与R-GUN对战的其实只能是**サイバスタ-**与**ヴァルシ-ネ**两机，在将R-GUN的HP打到70%以下便会撤退。之后，敌方量产型亡灵Mk2系列增援出现，在下一我方回合时，我方**ゼンガ-**与**エルザム**增援。在下一回合时，我方本队到达，同时敌增援。敌全灭后过关。过关后**ゼンガ-**与**エルザム**仲间。

第35话 夺还

熟练度获得条件 4回合以内达成胜利条件

在清理敌初期配置还剩10机时，在敌方行动个回合时出现敌援兵，**イングラム**的R-GUN与**エクセレン**的**ヴァイスリッタ-**同时出现。胜利条件为**ヴァイスリッタ-**（HP6500）的HP打至10%以下，在4回合内达成此目标可以获得熟练度。完成条件后，**エクセレン**恢复正常，接下来就是敌全灭了。

第36话 秘めたる力

熟练度获得条件 3回合以内把古兰兹的HP打到70%以下

首先就先保证自己不被击坠的前提下，集中攻击白河愁就是了。初期胜利条件达成后，幻觉游戏结束。敌、我双方本队到达。那么，接下来也就开始全力作战吧！

第37话 远き故乡

熟练度获得条件 6回合内将**ガルイン**击坠

一开始，敌方的普通机体的移动十分混乱，朝地图边缘方向移动，我们可以不用管他们，直接全速向**ガルイン**机前进，路上能顺带干几个普通机体就干几个吧。在处理掉**ガルイン**后，敌增援出现。接下来是利用地形优势还是出去反攻就自便了。下一回合时，我方**ヴィレッタ**增援到达。全灭敌人后过关。

第38话 作战コ-ドS・R・W

熟练度获得条件 12回合以内过关

本话的作战目的为敌全灭加我方战舰的防卫（虽然都是HP29000以上的）。在全灭敌初期配置后，在NPC处的战舰附近敌增援出现。在击破**ヴァイクル**后，敌增援：R-GUN**リヴァ-レ**与8枚核弹。胜利条件改为R-GUN**リヴァ-レ**的HP打至40%以下以及全部核弹的HP打到20%以下（核弹不能击破）。胜利条件达成后，本话终了。

第39话 一点突破

熟练度获得条件 胜利条件达成前敌全灭

胜利条件是**ヒリュウ**改与**ハガネ**到达白色星球（**ネビ-イ-ム**），初期胜利条件达成后，敌增援登场。胜利条件更改为**ゲ-ザ**的击坠。击坠**ゲ-ザ**后过关。

第40话 赌けの代价

熟练度获得条件 6回合内将**ガルイン**击坠

由于本话不能出击战舰，如果有人习惯将战舰装备有修理、补给装置的就要自己权衡一下是否需要调整了，毕竟这已经是倒数第3话了，到41话仍然将是没有主舰参战的地图。本话的初期胜利条件是敌全灭。在击坠**ガルイン**后，R-GUN**リヴァ-レ**在地图右

方出现，对付R-GUN**リヴアーレ**需要一些削装甲等特殊攻击（当然还需要直击的精神）做为回合第一发的辅助攻击。击坠R-GUN**リヴアーレ**，**イングラム**战死。敌全灭后，本关终了。

第41话 ただ、击ち贯くのみ

熟练度获得条件　10回合以内将**ジュデッカ**击坠

本话仍然不可以出击战舰。胜利条件很简单，只是把**ジュデッカ**击坠。在基地内部有一些能量槽，在上面可以恢复HP与EN，并且还有地面的地形补正，可以占据地利与**ジュデッカ**战斗。另外，在通过直线通道时，在最后面最好留一个防御高的做断后。**ジュデッカ**击坠后过关。

第一部 共通

最终话 最后の审判者

熟练度获得条件　7回合以内击坠**イングラム**

OG1的最后总力战。击坠**セプタギン**即可过关，但是母舰不能被击坠。把**セプタギン**的HP打至80%以下时，会在其周围出现援军。在**セプタギン**的HP打至50%以下时，在其周围再次出现援军。当**セプタギン**的HP打至100,000以下时，作战目的更改为在制限回合（现在回合数+4回合）内把**セプタギン**击坠。

第二部 共通

第1话 蠢く影

熟练度获得条件　2回合以内敌全灭

既然是不能被击坠任何一架已方机体，那么就都加一个集中之后就冲吧。SRWR的主人公都应该算是真实系的，所以加完集中后的命中率就已经够回避了，并且两台主人公专用机的能力也不错。基本上能对亡灵MK2进行必杀。

第2话 歪む时流

熟练度获得条件　3回合以内敌全灭

本话的败北条件加了一个运输机的被击坠，老样子，加个集中后就上吧。在全灭敌初期配置之后，发生事件，**フィオナ**生死不明，同时**アクセル**出现，在一系列事件之后，我方机体被转移到未知地点……

第3话 苍い追踪者

熟练度获得条件　3回合以内敌全灭

我方现在控制的是**アクセル**的**ソウルゲイン**，哪怕没玩过SRWA、SRWOG2（GBA）的也应该在刚才的事件过程中发现了他的能力之强了吧。那么……不用再多说什么了，直接冲上前去与联邦兵亡灵Mk2战斗中吧（反正他没有集中，被打中也伤害很小，完全就是去欺负人嘛）。

第4话 狡兔死して走狗煮らるか？（前篇）

熟练度获得条件　3回合以内敌全灭

熟练度条件只比胜利条件少一个回合，本话还是有集中的加集中，但是响介在一开始先加一个加速，移向地图偏上方的格子上，让敌机尽可能多的靠近，并且给予一定的伤害（反击不能的除外）。这样还可以在2个回合内就能清理掉所有的敌人（一定要注意响介没有远程攻击能力）。

第5话 狡兔死して走狗煮らるか？（后篇）

熟练度获得条件　在第6玩家回合时，除**ヴァルシオン改・タイプ**CF与**ガーリオン・カスタム**“无明”以外的敌全灭

初期的胜利条件十分奇怪，我方两台机体在一回合间不行动（移动、攻击等）。在一回合不行动之后，我方增援到达，同时，在上一话的剧情中被抓的**ブリット**启动古伦加斯特二式成功（但不能移动）。同时还需要注意一点的是，现在的胜利条件是到6回合时，我方全员全机生存。如果想要保守一点的话，那就别交战了……下面先把最主要的二式的问题说明一下，每回合一个不屈，然后直接原地待机，对于**ヴァルシオン改・タイプ**CF与**ガーリオン・カスタム**“无明”一定要选择防御，不屈状态时可以反击一下。其他机体在加集中之类的精神之后，就可以直接上了，但是要注意我方没有辅助性的恢复HP的精神！要恢复HP必须在敌方的军事设施上（20%恢复）。第5回合时，古伦加斯特二式完全启动成功（可以移动，并HP、SP全回复）。在第6敌方回合时，**ヴァルシオン改・タイプ**CF与**ガーリオン・カスタム**“无明”撤退，本话终了。

第6话 美しき侵入者

熟练度获得条件　4回合以合敌全灭

终于开始了GBA版的OG2的部分了。建议一开始先给???（**ラミア**）加个铁壁，以保证接下来的战斗需要。在击破敌二机之后，我方增援到达。同时败北条件改为**ラミア**与**シロガネ**的击坠。到底是原来的第一话，还是很轻松的，接下来就只是大军压上，熟练度就能轻松入手。

第7话 星への翼

熟练度获得条件 4回合以内**ガ−リオン・カスタム**以外敌全灭

在本话开始时，我方两初期配置的战机可以飞到军事施设上，占用HP回复，并尽可能地消灭敌人。在第2敌方回合，敌增援。第3我方回合时，我方援军出现，同时我方初期配置撤退。胜利条件改为**ガ−リオン・カスタム**以外敌全灭。由于我方的出击地点并不是很远，而是很近的地方，两面机体都很容易解决。

第8话 圣十字军の残身

熟练度获得条件 4回合以内，把**ライノセラス**的HP打至70%以下

这是一话达成熟练度同样可以快速过关的任务。另外，**ソルプレッサ**的运动性比较高，而**フユルギア**的武器攻击力比较高。所以，我们直接全力主动攻击战舰就可以了，PS2版没有了GBA版战舰死防的设定，所以相对更简单了。

第9话 ブ−ステッツト・チルトレン

熟练度获得条件 4回合以内**ガ−リオン・カスタム**以外敌全灭

由于一开始的剧情，**ラトゥ−ニ**的**ビルトファルケン**不能行动，只能用**ライ**的量产型凶鸟Mk2和**カイ**的亡灵Mk2・M。而量产型凶鸟周围的敌机都是防御并不主动攻击。在将**ゼオラ**机或**ラトゥ−ニ**机的HP打到50%以下或第3回合时，就会发生剧情，**ラトゥ−ニ**（脱出）和**ゼオラ**脱离战斗区域。另外，建议**カイ**在自己所处的区域作战，对于那两个**バレリオン**。第3回合时，我方本队到达。另外，由于我方本队的出击地点是在海区，建议先给晓击霸MK2加上海对应A的强化装置。将两机**ガ−リオン・カスタム**的HP打到70%以下时会自动撤退。全灭后过关。

第10话 忘れ得ぬ记忆

熟练度获得条件 4回合内达成胜利条件

胜利条件其实也就是敌全灭了。本话中，我方母舰不能移动。另外，本话的地形是海中，请注意地形适应。在全灭敌初期配置之后，敌增援出现，把我方主舰围住了。在把敌增援打掉一半或在第6回合或我方母舰HP低于70%时，**ハガネ**舰出现，在**ハガネ**舰的炮轰之下，敌增援全灭。

第11话 守るべきもの

熟练度获得条件 **ユウキ**、**カ−ラ**、**ゼオラ**、**アラド**以外的敌全灭或**ユウキ**、**カ−ラ**、**ゼオラ**中的任意一机的击坠

グルンガスト的HP在7500，**アルブレ−ド**的HP在3500。在地面时，人家可以一击把隆盛击坠，所以要加个不屈再去攻击。初期胜利条件达成后，敌增援出现。胜利改为**ゼオラ**的HP打至30%以下，**ユウキ**与**カ−ラ**的HP打至70%以下，败北条件为我方任一机体的击坠。一开始就变成，第三势力的是**アラド**，三机**ランドグレ−ズ**便是我们要找的目标了。建议一开始，把我方机体就放在建筑物上，可以进行HP、EN的回复，并且有回避与防御的补正。本话有两种取得熟练度的方法，其实根据胜利条件来看，也就是两种：一、把杂兵全灭；二、灭掉**ゼオラ**机。当**ゼオラ**机的HP近30%时，用必杀解决她（计都罗候剑・暗剑杀其实可以直接灭掉那三机中的任一机），杂兵全灭基本没有可说的。那么就自选一种来拿熟练度吧。

第12话 过去、そして彼方より

熟练度获得条件 到第2我方行动回合时，敌4机击坠

在第2敌方行动回合，敌增援出现，同时敌初期配置撤离。全灭后敌增援后过关。

第13话 约束は炎に消えて

熟练度获得条件 4回合以内，**ユウキ**、**カ−ラ**、**ゼオラ**以外的敌全灭

在第三回合时，**ゼオラ**机会使用热血向**ラトゥ−ニ**移动，并会主动攻击。同时胜利条件改为**ゼオラ**的HP打至10%以下且不能击坠，达成胜利条件后过关。

第14话 梦の途中で

熟练度获得条件 4回合以内敌全灭

与第4话基本相同的任务，**クスハ**与**スレイ**应该没有什么问题，一个装甲高又基本都能打到，另一个有集中，但是**アイビス**就只能靠不屈了。敌初期配置全灭后，发生事件。**ツグミ**的**ガ−リオン**也可以行动了，需要注意一点，如果初期条件达成时是在敌方行动回合时，**ツグミ**最好还是防御或回避，并且**ツグミ**与**アイビス**的气力只有80。当我方行动时，建议将**ツグミ**移动建筑物上。当击破敌机4机时，再次发生事件，我方全机体气力+30。当古伦加斯特2号机的HP在30%以下时，动作停止，变为第三势力，这时可以集中心思处理战车了。敌全灭后过关。

第15话 谁がための盾

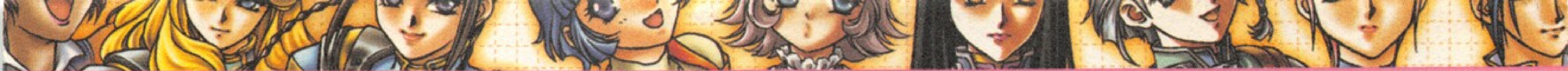
熟练度获得条件 击坠敌机体7机以上（HP为0）

初期的胜利条件为敌全灭，同时我方不能有任一机体被击坠，我方战舰不能移动。敌方移动回合时，敌机体竟然没有向我方机体方向移动，反而拉开了距离。**タスク**与**レオナ**也为了防卫战舰强制移动回原有位置，**カチ−ナ**与**ラッセル**可以继续追击。第3敌方行动回合时，敌增援出现，胜利条件改为使敌机体撤退（HP40%以下），同时，我方战舰移动可能。这一话要取得熟练度确实有一定的难度。这里提供一个思路吧，**タスク**可以用于主要的击坠手来攻击敌机。第7回合时，除**ムラタ**以外的敌人撤退。2回合后事件，**タスク**机HP、SP全回复，魂、铁壁自动使用。事件后的2回合，**ムラタ**撤退。

第16话 疑惑の宇宙

熟练度获得条件 2回合以内达成胜利条件

胜利条件为将**ガロイカ**打剩下的HP为5%一机，注意，不能全部



击坠**ガロイカ**，所以在对付最后的一机时，需要使用手加减。初期胜利条件达成后，敌增援出现。胜利条件改为将敌方的量产型**ヒュッケバイン**Mk-II只剩下HP为10%的一机。败北条件与初期类似：我方任一机的击坠，量产型**ヒュッケバイン**Mk-II。胜利条件达成后，过关。（待续）

OGS 攻略情报

1、第2部通关之后，将出现2.5章
2、建议使用战舰作为修理、补给的专用舰
3、第1部中的推荐机体：**アルトアイゼン**、**ヴァイスリッター**、SRX、**サイバスター**、**ヴァルシオーネ**、**グルンガスト**、**ヴァルシオン改**（让眼镜LOLI开这个做援护攻击很不错）
4、第2部中的推荐机体：SRX、龙虎王、**ヴァイスリッター**、**アルトアイゼン**、**サイバスター**、**アンジュルグ**等
5、OG1通关之后，可以直接进行OG2的攻略，并会继承一部分的资金。OG1与OG2的过关存档互不干扰。同一作品的通关档再开时，可以选择难易度。
6、其他的一些隐藏机体之类的，大可以参照GBA版的攻略，很多地方基本是相同的。



机战精神论

要谈《超级机器人大战》（机战）系列中的什么东西最吸引一般玩家的话，应该是它的游戏背景音乐和动作丰富的战斗动画（暂限次世代掌机与现流行的家用机），第三个就应该是它的精神系统了。而精神系统的存在，也使得《机战》的策略性不同于寻常的策略游戏，可以说是由其他完全的精打细算如何歼之，进入到一个如何反客为主的情况之下。而精神系统虽然不是从初代的第一作诞生而来，但到现在也已经是出世15周年矣……



遗忘的历史

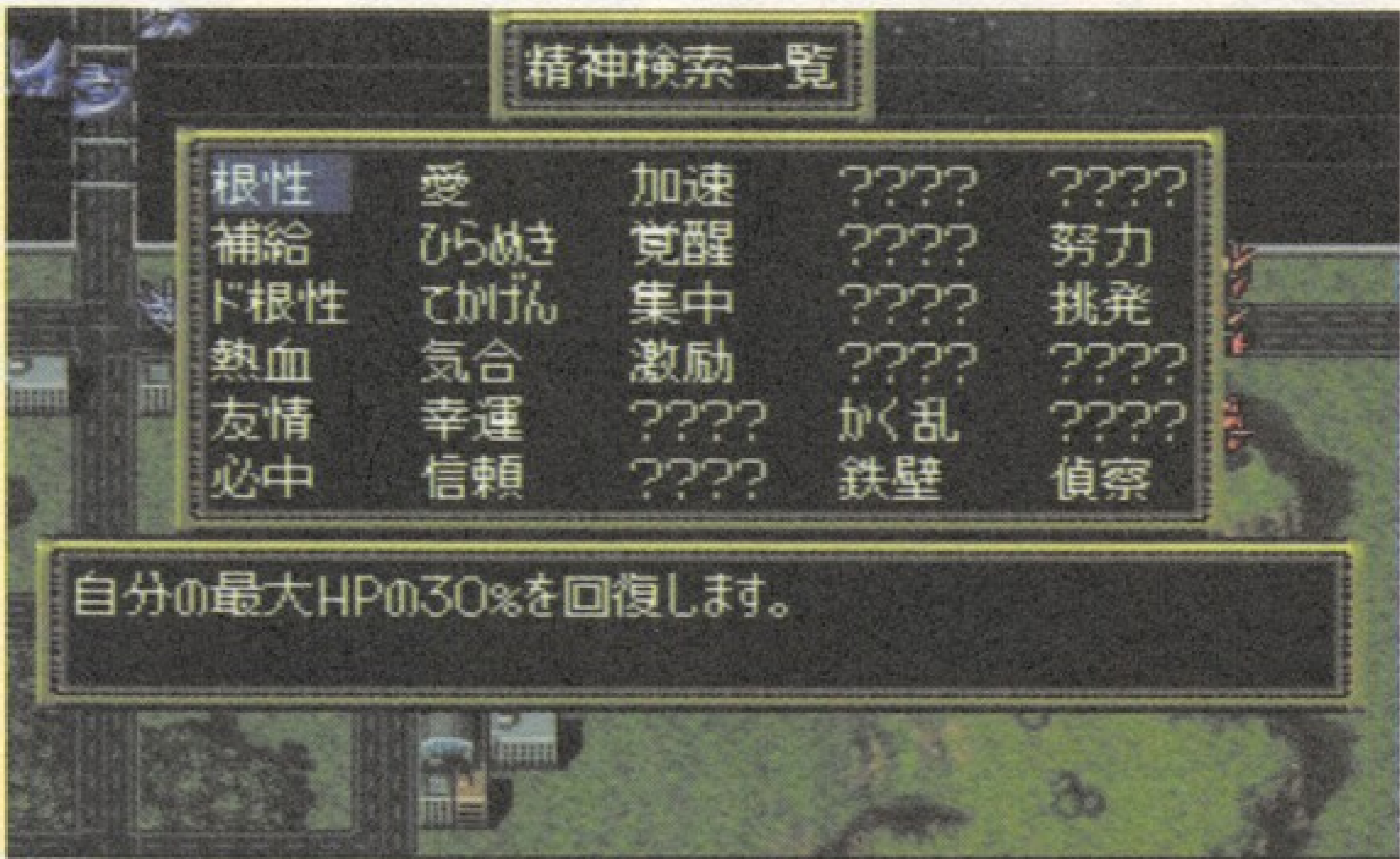
如果要是去追溯这个精神系统的出现的话，就应该把时间线回放到1991年了（关于游戏历史表，可参见拙作《解剖机战》一文）。在上世纪91年底，BANPRESTO推出了家用机上的第一款《机战》作品——《第2次超级机器人大战》，同时引入了机师——也就是驾驶员的一个概念。而在引入机师概念同时，又加入了辅助性质的系统——精神系统。比如我们现在所熟知的“必中”、“ひらめき（必闪）”、“热血”、“加速”、“根性”、“信赖”等等都是从《第2次超级机器人大战》中就存在了的元老级精神了。而这些元老级精神就已经从《第2次》登场了。这些精神伴随着机战的成长，一直到了现在。

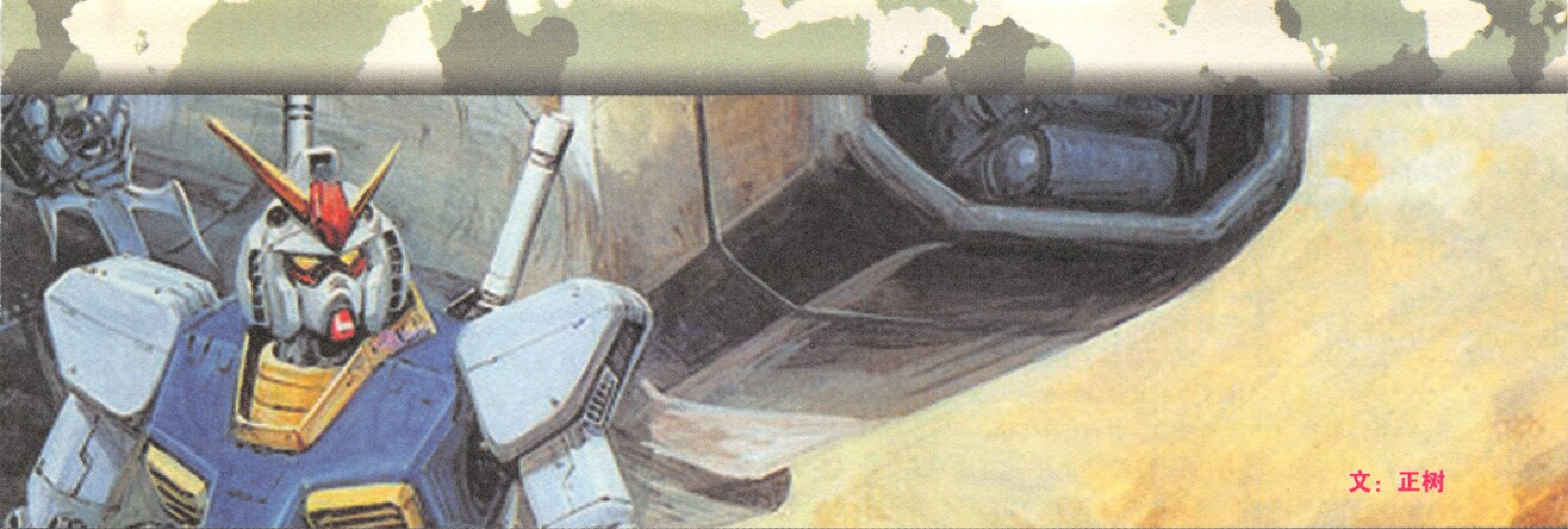
不过，还有人知道这些精神的作用或原来的作用么?

名称	当时效果	初出
疾风	一度移动力+5	第 2 次超级机器人大战
怒	敌全员 HP 减少（弱，随机数）	第 2 次超级机器人大战
激怒	敌全员 HP 减少（强，随机数）	第 2 次超级机器人大战
必杀	一回合间，攻击命中率 100%	第 2 次超级机器人大战
复活	复活我方单一机体（HP、EN 全恢复状态）	第 3 次超级机器人大战
挑发	指定敌方单一机体的攻击目标为自己	第 3 次超级机器人大战
奇迹	气合×3+加速+必中+必闪+努力+幸运+大根性+魂	第 3 次超级机器人大战
隐身	一回合内，敌方无法发现自机。战斗时，敌方反击不能状态	第 3 次超级机器人大战
探索	查找隐藏在 MAP 上的隐藏（资金等）	第 4 次超级机器人大战
梦	任意使用我方精神（但精神使用值为原来的两倍）	超级机器人大战 F 完结篇(PS)
诱爆	被地图兵器攻击以外的被破坏的对象被破坏的时候，给予与之邻接的机体伤害	超级机器人大战 IMPACT
气合	攻击的伤害力为原来的两倍	第 2 次超级机器人大战
热血	攻击的伤害力为原来的三倍	第 2 次超级机器人大战
爱	我方全员 HP 全恢复	第 2 次超级机器人大战
信赖	指定我方一员的 HP 恢复 50 点	第 2 次超级机器人大战

在上表中，也就先列出了15个现在的作品中看不到的，或者改了效果的一些老牌精神指令。当然，这还不是全部。如果要打个什么全精神进化表之类的，估计会累死我。为什么呢？因为还得去翻老游戏，翻以前的一些攻略资料之类的，去对照，那样就太累了。我在《解剖机战》一文中，就已经列出了大约40款左右的作品，除了第一作初代《机战》、GB的《BATTLE LINE》和PS2的《机战SC》没有精神系统以外，其他的作品中的精神虽作作都有，但是有相似之处，也并不尽相同，所以，多多少少都有差别的。特别是从寺田贵信完全接手制作机战之后，精神指令的效果一直就在调整、变化。同样的精神效果，它竟然换了三个名字，先是见切り，然后是见切（这个虽然发音一样，但至少名字换了），到最后的，也就是现在的直感。精神效果都是“必中”与“必闪”同时使用的套餐精神。至于具体的一些精神流水帐一会还会在后面部分提到。

接下来，我们还是来谈过去了的事情吧。我们还是从现在的《机战》的顶点之作《超级机器人大战F》这一系列开始谈起吧，不过好像得要说明一下是哪些作品算这系列了。SS、PS版的《超级机器人大战F/F完结篇》，PS版的《超级机器人大战 完全合集》、PS重制版的《第2次超级机器人大战》、《第3次超级机器人大战》和《超级机器人大战EX》（这三作应该只能叫重制版，不能叫复刻，并且系统啊、画面啊，除了剧情和登场机体以外的所有的东西，全部套用的是《机战F》）。有些机战历史的玩家都知道，《机战F》这系列作品可以说是有这样的一种很清爽、干净、舒服的感觉的对吧？我说这话可能会引起有些人的一些想法吧，估计有人会说：谁说的？战斗动画太慢、太费时间。那么，我只能这样告诉你了，至少人家的音乐不错，特别是它的音乐波表。听这东西还是可以的。至于有些人说SS版的BGM是MP3级的，那纯粹胡说八道，波表问题，并且，PS版的《F》音乐如果真的差的话，那么为什么它的音乐还会从本作到合集，再到重制单行版，最后到《真机器人战线》呢？真正懂音乐声音的人应该知道一个声色表现的问题。所以说，你如果有条件，可以去找SS版的《F》的OST，再去听PS版的音乐。网上有PSF模拟音乐（Winamp、Foobar 0.8支持）。听听谁的音色好听吧。不过这东西不是本文的





文：正树

主要，更详细的就不再去讨论了。（某：好像你已经骗了很多字数了吧？）玩《机战F》的时候，对付BOSS的感觉，你觉得不用精神，有时能打得舒服么？总之，应该老的玩家，很多时候碰到一些BOSS的时候，都是先上去看看命中率，然后保险起见还要保存一下游戏，然后要来回考虑很多次，才决定使用哪些精神，加不加热血或者魂。然后，很多真实系的没有必中的，只能加一个集中（有奇迹的除外！），像阿姆罗的**νガンダム**的**フィンファンネル**（念动浮游炮），或者座间翔的**ビルバイン**的**ハイパ-オ-ラ**斩（超奥拉斩）之类的，你还得去祈祷，千万别被有剑切能力的BOSS给切掉。因为F的这些回避技能的发生率实在是太高了，剑切L7那就已经基本能达到可怕的程度了。所以，你能说加一个精神就完了么？因为你看到的命中率是100%，仍然有可能会被切掉呀。这是在机战F时期的最有悬念的要素了。因为有着这个悬念，并且，加上当时的难易度的把握，你会觉得游戏的精神是必须去考虑的一个问题。另外，在机战F和完结篇中，还有一个是与精神系统有一定关系的升级系统。只要你出击，过关后，按你的精神值残量的双倍值计入你的经验值。怎么样？这个系统确实是很不错的吧？这样，你几乎不必去过度的担心你的主舰出去，必须得远远地蹲着，或者要打东西只能去偷鸡一样的，并且还搞不好伤害值只是等于给人家挠一下。这种滋味，很难受吧？说了大概有一堆的字了，接下来，我们来换种心情去温故一下这个机战中的精神的这门课程吧？



黑历史

似乎我现在是要和历史干上了。黑历史是来自于倒A高达中的名词，倒A高达既然已经是出场作品之一了，所以，这个有“历史”的名词也就借用过来用一下。那么，刚才我有说是换种心情了，那么，接下来，决定恶他一搞。一边列表，一边恶搞的方式来评述这条黑历史的长廊。

必中：前身是叫做“必杀”的一个精神指令，刚才在上边已经有列举过这个精神了，第一次出现是在《第2次超级机器人大战》之中，在《第3次超级机器人大战》时改名为现在的名称。它的作用在汉字中已经表示得很清楚了，那就是一回合内100%命中率，但是“必闪”优先。不过，我们又要说回来了，在战斗中，有我想百发百中的时候，就能百发百中的结果出现么？有可能么？可能性不大吧？就算有可能吧，你能必中的情况下，精神上是一种什么状况呢？也就这么说吧，长期如此，也就会引起疲劳过度。比如就像《机动战士高达SEED》中的地球联合的三只小强一样。所以，长期使用此精神的机师，可能也许会患精神衰弱，痴呆症等疾病。

必闪（ひらめき）：这同样也是老一辈革命家了，是最早出现的一批的精神指令。效果是一次之内回避率达到100%。这东西可比“必中”要实用了,但有时也不一定保险。因为这个是一次性的。现在的作品中带来的影响就不怎么大，一般是都打最近的那个，有时候看到某机体已经在敌方回合时打得快爆了，而敌方还有一台没动，并且就在那机子的附近，这要在机战F的时代，就会出现电脑思考了半天，突然就向那台机子瞄准过去……而这样的情况，多半被命中率不可能是30%以下了，只能考虑回避或防御。而现在的机战中，你还在考虑他会不会打你那家伙的时候，他已经朝另一个家伙瞄过去了……这就是现在很保险的情况吧？而必闪的作用自然是少挨一次打，百分之百地减少一次削去HP的痛苦了。

集中：当年真实系必备精神呀！一回合内命中率与回避率提高30%。为什么说是当年呢？这个当年还是指的是F时代，那时候的真实系的命中率虽然没有超级系的那样夸张（能达到0%），但是那种50%以上，却90%不到的命中率，加上对方的命中率也有50～60%左右，只要挨一下，可不是开玩笑的，可以说是即死呀。集中的效果虽然不是说提高半百，但这30%对于真实系确实是一大诱惑。

热血：嗯哼，这个主要指的是现在的热血了。上面说了，《第2次》中的是伤害力3倍，是到α为止出现的那个“魂”的精神的效果值。所以热血的前身是叫做“气合”的东西,但那时并没有气力（或战意）之类的设定,那自然“气合”就成了热血的前身了。不过，到现在，热血似乎可以说是超级系或者是在《火影忍者》中的凯（洛克・李）所提到的青春的那种燃烧的精神之所在。寺田贵信都已经将机战定义为“热血”+“必中”，青春啊！！热血现在的常见效果是2倍的攻击力，但也有时的效果是100%出现会心一击，如第4次的时候，那时的会心一击就是2倍的伤害力。也有一作的效果降到了1.5倍伤害（还是基本是常说的会心一击）。
魂：热血的升级版本。我记得，这个是F时期，真实系常常会习得的精神，那也自然就是真实系常用的精神指令了。最初是3倍的伤害力，不过，现在已经弱化了，泪奔！！只有2.5倍，这还有什么意义嘛……

手加减（てかげん）：这精神还有很多人在用么？当自己的技量比对方高时，战斗后，如果对方的HP可能为0的时候，那么给对方留下10的HP。手加减的中文意思其实就是手下留情的意思，那么它的意思就不用再多说了吧？不过在战场上，手下留情不是有意要放你走（从α开始，这样做还真的会放走某些BOSS），就是留着你接着搞大屠杀。搞大屠杀也是有目的的，目的是什么呢？接着往下看。（其实应该很多老玩家都知道了）

努力：多好的精神啊~，嗯，确实好，很好的一种态度，学习就是应该要努力嘛（……哪儿跟哪儿啊？），战斗后获得的经验值两倍，应该说是绝对是被“手加减”后使用后，就用来让有一个必中或者能打得到对方，能造成伤害的哪怕是超低等级的人都可以轻松地得到N多，N高的经验值。

幸运：赚钱大手法，战斗后获得的资金为原来的两倍。这东西要是与手加减使用，加上一个MAP兵器，如F中的**サイバスタ**-的**サイフラッシュ**、ZZ的**ハイメガキャノン**，**サイバスタ**-的**マサキ**和ZZ的**ジュド**-都是有幸运的指令，并且还有MAP兵器，当有一片兵的HP在容易击坠，或者有一个BOSS的HP也在容易击坠的情况下，这时一个MAP兵器，那真就叫赚到了。当然了，并不是说单个打，用一直幸运就不怎么样，那只不就是少赚点罢了。

加速：最常用的赶时间、赶路用的精神。一次性移动力+3（部分作品是+5）。就像是战斗机以全速巡航的状态飞行的感觉，A/B状态。比如通常会在如一些XX回合时必须从XX基地撤出之类的，或者追XX机体打下有什么什么好东西之类的时候使用。

根性：中文意思就是毅力。毅力一次的结果就是自机恢复30%的HP,不过最早出现时，恢复的HP只有50点。当然，这里的“毅力”作动词用了。看过日本的一些比较老的时代的影视剧，有时都能发现，头上扎一头巾，写上两字“根性”，就是这个意思。接下来的一个与这个其实就是差不多的内容了。

大根性（ド根性）：根据上面的意思，也就是大毅力的意思。大的毅力的效果自然要大，并且还要大得放心，所以就是自机的HP恢复全满。这样的状态，这样的好处，那自然不得不说是最大的毅力了。将自己的某种精神状态调整到最好，这还能说什么么？
信赖：从最初的我方任一机体50点HP，到30%的HP恢复，到现在的定值2000HP的恢复。可以说是改了又改。不过，当时的HP也就只有百来点，有根性一样，50点有时就已经够一次被打了。

友情：高于信赖状态的关系，那自然就是友情，所以友情的效果自然就是高于信赖的效果。全体机体的HP恢复最高值的50%的量。友情曾可贵呀，这句话用于现在的机战作品中那真的应该说是十分适当，为什么呢？一会看下面。不过，在有小队系统的两作机战中《第2次超级机器人大战α》和《第3次超级机器人大战α》中，它的效果变成了指定我方一个小队中的全队HP全恢复。

爱：原本是我方全员的HP恢复到全满，可是现在常见到的效果是什么呢？原来的“奇迹”的劣化版——气合一个、必中、必闪、热血、加速、幸运、努力。至于为什么是劣化版的问题，在下面列举到奇迹时会介绍的。原本是一个可以说是至高无尚的精神指令吧？并且可以大大地减少一些不必要的精神的使用或者来回跑的时间等待（修理）。结果现在变成了一个与我们常识毫无关系的效果。爱是用于攻击敌人的！这能说明什么？日本的汉字给“爱”又多了一个解释？不对。那这只能说什么？只能说寺田贵信某方面应该可能是超级系中毒过深，所造成的影响。

气合：在最上面的表格中，我们谈到过了，气合最早的作用是伤害力2倍。因为那时候没有战意啊、气力之类的系统，在《第3次超级机器人大战》中引入了这些系统之后，气合就似乎找到了它应有的位置了——自己的气力（或战意）上升10，当然也有一作好像是加15的样子，哪部作品忘了，总之是挺早的一部。大家都知道，气力是影响到某些必杀武器的使用，但同时，也影响到伤害值的计算。所以，看起来，它还多多少少还保留了刚出道时的伤害力双倍的特点的影子。

激励：这就是给人家鼓劲呀，最早是指定我方一体的气力上升10,现在变成了精神使用者的周围四格的我方机体的气力上升10。这样的改动虽然看起来小恩小惠更多了，但是，你不是机器人么？咱们现在都无线电、手机大流行了，我要给一个人鼓个劲，那怕你在地球的另一面，都能听得到吧？除非你什么都没有。现在的周围四格，到是用于一些古代为舞台的一些战争策略游戏，比较适合吧？如果那游戏有这样类似的系统。这个修改和“爱”可以说差不多，应该是被骂的改动。







脱力：效果是指定敌方任一一体气力减10。我有一位朋友对我说，他对机战的气力下限只有50十分不满，我接茬说，那最好加一个气力为0时，机体自爆的设定吧。不错，脱力最常用的对象就是有着高攻击力的武器又有气力发动要求的BOSS们的，降低他的气力就是给自己减低威胁。

补给：指定我方任一一体的EN与残弹恢复全满。这个精神有一个好处，就是不会减气力，通常被补给机补给或者钻主舰再出来，那是会减气力10的。而这个不会，你能说这个不好么？

铁壁：又一个被弱化的精神……到《IMPACT》为止，还是一回合内，装甲值为原来的两倍。当然，其中的《α外传》已经改了，也就是现在常见的，伤害值为原来的1/4。这个可不得了啊。我记得我看到第一次使用1/4伤害效果时，被打中的伤害值，当时就傻了。怎么万能侠Z加个铁壁，以前不都只有10HP的么，怎么现在上百的？敌方回合一过，再一看精神说明，再次傻了，伤害为原来的1/4……冰冻状态……

隐身（隠れ身）：现在也已经不见了的精神，不过还记到在F中使用隐身时的精神动画么？就像蜕皮一样的，浇上了隐身水似的。一回合以内，不被敌方察觉，攻击敌方时，敌方的反击状态为反击不能。这个精神现在也没有了，也可以说是逃命用的专用精神。它比必闪多一个好处，但同时也是坏处的东西，就是敌方行动时，你是很“安全”的。怎么觉得像《METAL GEAR SOLID》？

挑发：消失的第N号精神。这个精神的作用就是，我们大家都可以不动，然后使用这个精神，将指定的一机挑发一下，然后下一回合就等他全速地向挑发机移动过来吧。我们一般的游戏情况，都是慢慢地向BOSS移动。然后，移动到BOSS的射程范围内后，就被他远程地小偷小摸地攻击。换一种方式，让他主动移过来找死，这似乎比原来的方式更有趣？

搅乱（かく乱）：一回合间，敌方命中率全部减半,但是“必中”优先。我个人这个精神的使用动画最有趣的是F时代的那个，十分快速敌全体全被问号所影响，十分有趣。

侦察：最少精神使用量之一的精神。兵法云：知己知彼，百战不殆。所以，有的时候侦察是必要的一个步骤。

自爆：现在同样是精神使用量最少的精神之一。自己的机体爆炸了之后，同时给周边四格机体（无差别）自己自爆时的HP残量的伤害。完全无视对方的任何能力或技能补正。这个最常用的精神的机师应该说就是万能侠中的**ボス**了，机体修理费用又省。绝对不会是亏本赚吆喝的。

复活：这个精神也已经是消失了很长时间了。作用是通过列表，选定我方已击坠的一个机体，HP、EN、残弹全满的状态复活在地图上。这个似乎在很多RPG游戏中的如凤凰之尾都办不到呢，HP和EN全满，而凤凰之尾能办到的最多就是恢复HP50%左右，其他保持原样。

觉醒：一次性，给自己或者自己的小队获得再一次行动的机会。因为是再次获得行动的机会，在现在的作品中，那就可以获得两次攻击的机会，能够更好地抓住时间差。这在战略上也是很重要的考虑因素。在二动时代，那可就是三次攻击的机会呀。

再动：再给我方已行动的单位，再一次行动的机会。这与觉醒的差不多。

替身（みがわり）：在我本人看来，替身这个精神应该可以说是援护防御的原始的系统吧。精神使用的代表人物就是凌波**レイ**了。从《F》出现之后，在《超级机器人大战64》中也有登场。

奇迹：刚才在“爱”的时候谈到过奇迹，但是，我却说那个是劣化版。为什么呢？那我们来看看奇迹的精神有什么吧：气合3个、大根性、必中、必闪、加速、魂、幸运。这是机战史上，最合算的套餐精神。

梦：可以任意使用我方任意一员所有的精神指令，但精神使用值为原来的两倍。这是PS版中的《F完结篇》中加入的，一般说来，在《F完结篇》的时候，最常用的有梦的人物就是**マサキ**了，所以，也可以视为这是专为**マサキ**加入的精神。

狙击：一回合间，除了射程为1的和地图兵器以外的武器射程，全部+2。这应该说是狙击的射击手专用精神吧？远远地打得人家不还手，骂不还口的状态，那是一种很有快感的体验吧……

激斗：《α》中独占精神，一回合间，给予敌方的伤害必定是1.5倍。由于在《α》中的会心一击1.25倍了，所以也并不能说就是100%出现会心一击的情况。但我们似乎也可以去看成是100%会心一击的效果。

舍身：同样是《α》中独占精神，一次性的给予敌方的伤害是三倍伤害，且命中率为100%，但同时一回合间的回避率为0%。看来之所以叫舍身，就是因为这个，一回合间的回避率为0%了。但是，要细品起来，这个精神有些废。我本想说是鸡肋的，但一想鸡肋应该是品之无味，扔之可惜的东西。但这东西可惜的地方在品了之后，觉得诱惑力不大。为什么呢？那就先来品它一下。命中率是100%，是一个必中，15SP，3倍伤害，可以用魂（虽然是2.5倍）60SP，加起来不过75SP。而这个舍身却开口就要100。我

打完了一个，如果那家伙没爆，我那次攻击就要挨枪子儿。只要附近的敌机没清理干静，在敌方行动的时候，只要打我，那我肯定就是100%中枪子的。如果加过铁壁还好，没加过怎么办？少说一枪就是千级的HP往下掉，一回合下来，除非完全自保——防御,回避都没用，才有可能保全性命,除此之外还能做什么呢？差不多是多付出25的SP,还要担心生命危险。这东西扔了也绝不可惜。所以，只能说他是废。不过，好在下一作品中就没再出现过，这还就算是万幸了。

战怵：敌方全员的气力-10。这个效果果真也是只有ACE机师或者有名声的人物使用的精神了。比如**クワトロ**就有这个，赤色彗星嘛。不是在PS2版的《基伦的野望 吉恩独立战争记》中，有夏亚的军团，可以一开始就选择“赤い彗星”时，敌军团全员减士气嘛。也就是这个相类似的东西了。

大激励：《α》中独占精神，这个精神很好啊，我方全员气力+10。为什么后面就看不到了，这个有点郁闷。120的SP，也不算多啊。难道是因为加了这个“大激励”，游戏的难度就会大大降低的原故而取消的？

应援：加油，鼓劲，鼓励的意思，这个大家都懂。他的效果是指定我方一体取得“努力”的效果。又是一个方便练级的精神了。

祝福：祝福你得到幸运。这应该是这个精神的祝愿语了。指定的我方一体得到“幸运”的效果，那就不用多说了嘛，捞钱的时候到了。

怒（いかり）：在《第2次超级机器人大战》中一个精神，后面就没有来者了。它的效果是全敌机，给予10～100的随机伤害。天空挂下的天怒之雷，所以造成机体的损伤。

激怒（げきど）：在《第2次超级机器人大战》中的“怒”的强化版，当时是给予10～255的随机伤害值。但从《第3次超级机器人大战》开始，由于机体的HP值已经升位到了千位为起步值，所以它的伤害值也改成了100～1000的伤害。不过这似乎成是原来的“怒”，有些弱化了的感觉。“激怒”的这个精神一直沿用到SS版的《超级机器人大战F/完结篇》。在PS版中就完全取消了。

直击：这是从引入援护系统之后导入的一个精神，效果是敌方的特殊防御能力与技能、援护防御无效化。特殊防御的能力有如某些立场之类的，还有一些盾防御、剑切和分身之类的技能无效化。特别是剑切与分身这两个技能，它能在你的100%命中率时发生，然后回避掉你的攻击。有时候加了个热血、魂之类的，结果被这样搞了一下，那种感觉真是很难受的。

见切（见切り）：必中、必闪同时使用的套餐精神，后来这个精





神成了一个机师的特殊能力，所以精神名字也就改成了下面的这个。

直感：现在这个精神是上面说的必中、必闪一起加。但是，有人知道这个精神的第一次出现是什么时候么？《第2次超级机器人大战》。那时的精神效果只是命中率+10%。

绊：这个是《第3次超级机器人大战α》中复出的精神。原本在《第2次超级机器人大战》就已经出现过，当时的效果是指定单机的HP回复50%。现在的效果是我方全员的HP恢复50%。复出了之后，效果比最早的时候提升了很多。

探索：在地图上查找一个被隐藏的道具（或资金）。这是《第4次超级机器人大战》和《第4次超级机器人大战S》中特有的精神。在战略的中间，还可以满地图地跑，找隐藏道具或资金。可以说，考古探险成了当时的机师们的第二职业。

祈祷（祈り）：最早是《第2次》时候辅助精神，当时的效果是我方全员HP恢复100。之后在《超级机器人大战64》中出现过，不过辅助的效果改变了，改成了恢复我方指定的一员机师的SP50点。这个新的效果是不是很熟？在《OG2》中祈祷再次出现，效果改成了解除我方一员的特殊效果。

期待：不错，新的祈祷的精神的效果也就是现在我们常见的期待。就精神的使用效果来说，期待的这个词汇，更适合它的意思。不过，也不能说祈祷就不合适。但是实际上祈祷的成功率远没有期待给的期望值高。

其他的还在《机战》中出现过的一些精神列表以及相关原始效果：

名称	效果	初出
忍耐（がまん）	一回合间受到的伤害值减半	第2次超级机器人大战
疾风（はやて）	移动力+5	第2次超级机器人大战
底力（そこちから）	自机的HP全恢复	第2次超级机器人大战
蒙眼（めくらまし）	一回合间，敌方全部命中率减半	第2次超级机器人大战
瞬移（テレポート）	指定我方任一一体移动至地图的任一位置	第2次超级机器人大战
威压	比自己等级低的敌方单位一回合间不能行动	超级机器人大战EX
足枷（足かせ）	自己周围的机体的移动力在一回合间减半	第4次超级机器人大战
M吸收	吸收指定的敌魔装机的MG50点	超级机器人大战外传～魔装机神
再生	被击破的我方机体复活1体，但HP为50%状态，SP不恢复	超级机器人大战外传～魔装机神
P恢复	指定机师的Parana恢复MAX	超级机器人大战外传～魔装机神
报复	自己受到的一次伤害值返回给敌方全员，但是这次无法得到经验值	超级机器人大战外传～魔装机神
辨别（見極め）	使用MAP兵器时，不会伤及我方成员	新超级机器人大战
鼓舞	我方全员气力+5	超级机器人大战COMPACT
献身	指定我方机师一员，恢复SP10点	超级机器人大战COMAPCT2第1部，地上激斗篇
奇袭	加速+必中+热血+必闪同时使用	超级机器人大战α
突击	MAP兵器以外的武器，均可在移动后使用	超级机器人大战A
诱爆	被MAP兵器以外的攻击对象被破坏之后，给予其临边的机体伤害	超级机器人大战IMPACT

气迫	自己的气力+30	超级机器人大战 Original Generation
感应	指定我方机体得到必中效果	超级机器人大战 Original Generation
不屈	在战斗中的伤害值为0	第2次超级机器人大战α
修行	取得的机师点（PP）值为两倍	超级机器人大战 COMPACT 3
传授	指定我方机体得到“修行”效果	超级机器人大战 COMPACT 3
信念	1回合间，不受特殊效果影响	超级机器人大战 Original Generation 2
士气	自己所在小队，在下一次战斗中，全员的攻击100%出现会心一击	第3次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河
情热	自己的歌能力+10000	第3次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河
勇气	加速、必中、不屈、热血、气合、直击的同时使用	第3次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河
斗志	1回合间，所有的攻击为会心一击状态	超级机器人大战J

不完全的统计，从《机战》正式推出精神系统以来，登场过的精神数大约有75个左右。估计还有一些可能在我收集资料的同时，被忽略了的。如果要加上一些精神的效果的改变而生成的新的精神指令的话，那样这个数就有可能会达到90左右了。比如说像祈祷（祈り）这个精神，就出现了三次，并且三次的使用效果都不相同。后来由奇迹退化的那个“爱”，在《机战C3》，因为加了一个“修行”的精神，所以“爱”的效果又一次被修改。不过由于《C3》并没有获得续生机会，所以“修行”、“传授”也是成了绝版的精神指令。

再比如像第一次出现精神系统的《第2次》中的一些精神，忍耐呀、底力之类的，有些精神用现在的观点去看，有时就根本不太搞得清。底力是HP全恢复，而现在的底力却已经是成为了人物的一个特殊技能，用现在的效果说明说，就是根据HP残量的不同，装甲、运动性、攻击力、命中率和回避、防御均有不同程度的提升的效果。忍耐这个就在“铁壁”的出现之后就完全无法翻身了。因为现在的铁壁也只有1/4的原伤害值，比它的一半还要安全的样子。

不过，总观历代的精神，个人以为最好的精神是《第2次》中的“瞬移”，可以传送任一机体到地图上的任意一点，你能说它不好么？在游戏一开始的时候，就把塞巴斯塔扔到人比较多的地方，然后一个**サイフラッシュ**一个，这在《第2次》中就是十分有力的一种战术，或者还可以把快OVER的机体快速拉回来。不过，如果这个精神现在还存在的话，以现在的游戏难度，那估计BOSS就会哭都哭不出来了。因为用我的话来说，现在的BOSS完全可以说就是攻击吓人，血多得骗人的没什么用大胖子。完全就是被挨打的份。在游戏一开始，就传一个比如主人公之类的（当然是因为主人公在一般情况下，是整支部队中是比较强的一个）到BOSS边上，然后就可以开始虐待了……另一个最好的精神那应该就是“奇迹”了，这个我在上面的文章也说了，这是机战史上最好的最合算的套餐精神。SP100的使用的那些个精神，气合3个、大根性、必中、必闪、加速、魂、努力、幸运。我们以F中的精神值来算算它是不是绝对的超值。气合单个就是40点SP，大根性也是40点，必中25，必闪15，加速10，魂60，幸运45。这些所有如果要单个加的话，就需要275的SP。确实是很划算的精神吧？



回顾了历史，似乎，也可以来展望一下明天嘛。那么，接下来的部分，那就来相对简单地来展望一下未来吧。



新的历史？



这是我从某日本网站上获取的一个非官方的精神希望表，投票的精神可以是现在有的，或者是现在的游戏中已经不再使用的，也可以是自己想一个名字和它的效果往上扔的新的“精神指令”。由于国内似乎一直没有这样类的“民意”性质的投票，哪怕只是玩玩的，似乎并不存在。存在的更多的似乎只是某些论坛上的一些散乱的几个人说某某精神不错的贴子而已吧。话不多说了，先来看看这个投票表，本文只取其的前5个。

顺位	项目	投票数	总投票比
1	魂	121	31.7%
2	舍身	111	29.1%
3	灭杀	38	9.9%
4	囮	24	6.3%
5	杀意	22	5.8%

魂，应该说确实是一个好东西。舍身的问题嘛，我在上面也说过了，似乎是只能与铁壁一起使用，所以使用对象只限皮厚的超级系。但是接下来，我看到“灭杀”的一些留言和说明就傻了，一击敌击破！？还都已经自己承认了这都不太可能了，还能在差不多一个月的时间内拿到38票，难道热血过头了么？人家所希望的是1回合间，敌人的攻击全部集中到自己这里。呃，怎么说呢？似乎是挑发的增强版？全员集中到自己那里……你不怕一不小心被打爆了么？这就未免太寒了一点。至于“杀意”，就好像是为了搞笑了的。看看日本人怎么说：使用机体的气力达到MAX，攻击力×3，同时获得“必中”、“直击”、“阻击”和“努力”的效果。但是，发动后，你将不能操作，SP使用100点。有人应该看出来了吧？这个明显可以说是“暴走”啊，哪是杀意呀？并且，竟然不能操作了，还加一个“努力”做什么？浪费资源……

不过，说实在的，我个人到是希望机战将“奇迹”恢复了，“爱”回到它的全员HP全恢复的位置上。

最后，喊句国内比较有民众基础样式的话吧。正确地、合理地应用精神，可以使得战斗打得更轻松（某广告？）。还是文章开头中说过的那句话，《机战》的精神系统的存在，使得《机战》的策略性不同于寻常的策略游戏，可以说是由其他完全策略游戏的精打细算如何歼敌，进入到一个如何使用小算盘，完成反客为主战略转变的游戏。这就应该说是精神的最重要的东西（大切**なもの**）了。



第三次超级机器人大战α

全隐藏要素

彻底大收录

隐藏武器入手方法

キングジェイダ-的ジェイフエニックス

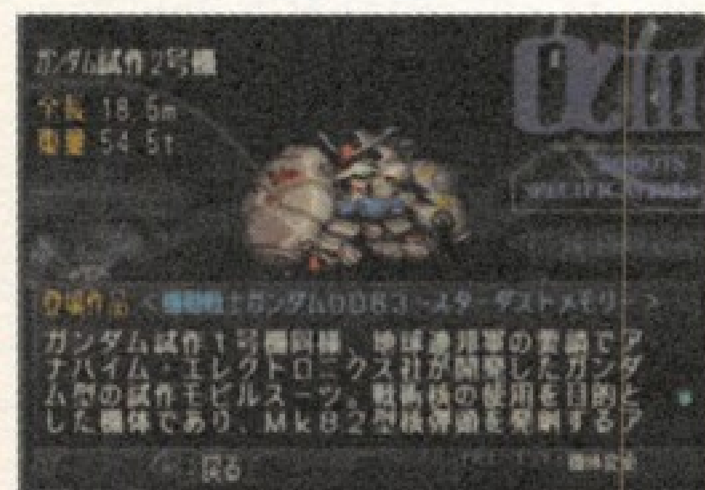
第42话「超勇者默示录」的前半话中、用J击落**ピア・デケム・ピット、ピア・デケム・ピ-ク**。满足上述条件后、**キングジェイダ-**的武器中即可追加「**ジェイフエニックス**」

ガンダム试作2号机的アトミックバズ-カ

第52话终了之前已入手**ガンダム**试作2号机。2：第52话终了之前、**バニング・ベイト・モンシア・アデル**的合计击落数150机以上满足上述条件后、**ガンダム**试作2号机的武器中追加「**アトミックバズ-カ**」

隐藏机体入手方法

ガンダム试作2号机



第36话终了之前、**バニング・ベイト・モンシア・アデル**的合计击落数100机以上

入手时期：第36话终了后

ノイエ・ジ-ル or ヴアル・ヴアロ or ガ-ベラ・テトラ

宇宙路线第45话 or 第52话终了时，**コウ**和**キ-ス**的击落数的“差”为以下状态

コウ－キ-ス　40 ＝**ノイエ・ジ-ル**
キ-ス－コウ　20 ＝**ヴアル・ヴアロ**
キ-ス－コウ　-6 ＝**ガ-ベラ・テトラ**

入手时期：宇宙路线第45话终了后 or 第53话开始前。注：在第45话入手之后、第53话时即便满足了条件也不会再次入手了。



キュベレイ or クイン・マンサ or 量产型キュベレイ×2

宇宙路线第45话 or 第52话终了时、**プル**和**プルツ-**的合计击落数的“各位数”为以下状态

0 ＝**キュベレイ**
5 ＝**クイン・マンサ**
7 ＝量产型**キュベレイ**×2

入手时期：宇宙路线第45话终了后 or 第53话开始前。注：在第45话入手之后、第53话时即便满足了条件也不会再次入手了。



ド－ベン・ウルフ or ゲ-マルク

宇宙路线第45话 or 第52话终了时、**ビ－チヤ**和**モンド**的合计击落数的“各位数”为以下状态

0 ＝**ド-ベン・ウルフ**
5 ＝**ゲ-マルク**

入手时期：宇宙路线第45话终了后 or 第53话开始前。注：在第45话入手之后、第53话时即便满足了条件也不会再次入手了。



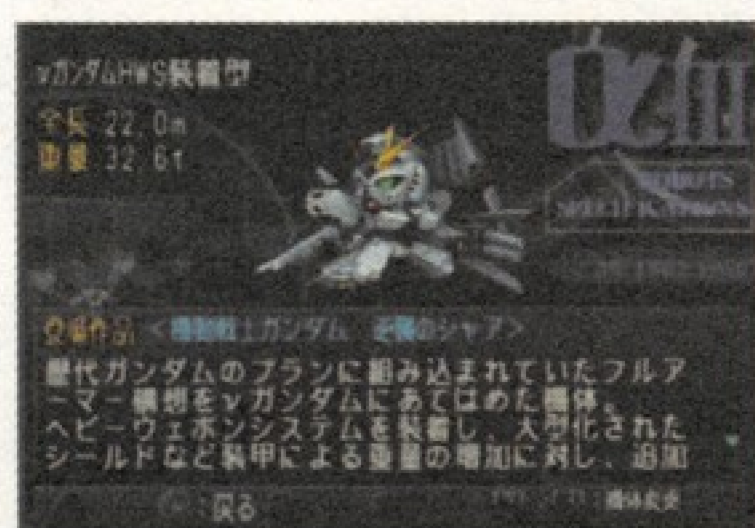
ZZガンダム的フルア-マ-パ-ツ



宇宙路线第45话终了时、**ジュド-・ビ-チヤ・エル・モンド・イ-ノ**的合计击落数115机以上

入手时期：宇宙路线第45话终了后 or 第53话开始前。注：在第45话入手之后、第53话时即便满足了条件也不会再次入手了。

νガンダムHWS换装パ-ツ



第36话终了时、**アムロ**的击落数60机以上

入手时期：第37话开始前 注：在上述中没有入手的话，地球路线第47话终了时、宇宙路线第45话终了时、**バロ-タ・ボアザン**路线第48话终了时的随机一话中必定会入手。

Hi-νガンダム



第52话终了之前、**アムロ・ブライト**的击落数的合计120机以上

入手时期：第53话开始前

サザビー



第52话终了之前、**アムロ・カミーユ**的击落数合计50机以上

入手时期：第53话开始前

ラゴウ



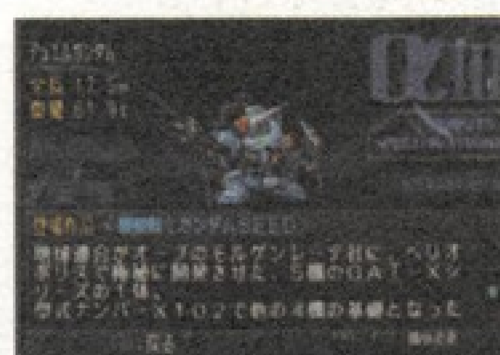
1：地球降下路线第21话前半中、**バルトフェルド**和**ダコスタ**都生存、并且2人共击落敌10机以上

2：地球降下路线第22话中、用SEED状态的**キラ**把**バルトフェルド**击落

入手时期：第44话终了后的分支时按照「地球に归还…」→「宇宙で对ザフト的顺序选择、第46话「永远を信じて」完成后入手。

注：如果选择其他路线的话、第48话完成后的合流时入手。

デュエルガンダム & イザーク



1：地球降下路线第19话中击落**イザーク**

2：地球路线第31话中不要击落**イザーク**。（或是不选择地球降下路线）

3：第51话前半中核**ミサイル**全灭后、让**ディアッカ**和**イザーク**发生战斗、并且两者都生存

4：第51话前半终了时、**イザーク**生存、并且**ディアッカ**的击落数50机以上

5：第51话后半中作为援军登场的**イザーク**生存至此话完结。

入手时期：第51话终了后

ブラックゲッター



第36话终了之前、**ミチル**的击落数20机以上

入手时期：第36话终了后

VF-19Sエクスカリバー、VF-19Fエクスカリバー×2

1：地上・宇宙路线第48话终了时、或者是**ボアザン**路线第47话终了时**マックス**的击落数60机以上

2：**バロータ**路线第46话中用**マックス**击落敌15机以上

入手时期：第48话终了后





FBz-99Gザウバーゲラン & ガビル



1：外宇宙路线第30～32话中出现的**ガビル**全部用**ガムリン**击落

2：第49话前半中出现的**ガビル**用**ガムリン**击落，并且在此话终了前使**ガムリン**的击落数达到50机以上

3：第49话后半中发生**ゲペルニッチ**的特殊事件前不要击落**ガビル**

入手时期：第49话终了后

EVA初号机用换装パーツ F型装备



1：第36话「激突！ 勇者VS勇者！」前半中、用**シンジ**击落**ラミエル**

2：第44话终了后的分支按照「地球に归还…」→「宇宙で对ザフト」的顺序选择

3：第45话「忍び寄る终焉」中、用**シンジ**击落**アルミサエル**

4：第52话「世界中心でアイを叫んだけ」前半中、用**シンジ**击落**ゼルエル**

5：第52话终了之前**シンジ・レイ・アスカ**的合计击落数150机以上

6：满足1～5的条件后，第52话后半中、用**シンジ**击落EVA初号机

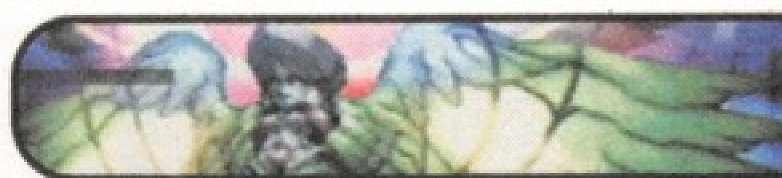
入手时期：第52话终了后



全机体改造奖励

本作中机体改造全满后会追加以下任意一个效果。（注：武器即便是改满也不会追加特殊效果……残念）

- コスト-0.5（注：本作中机体的コスト最小值为0.5）
- 最大HP＋10%
- 最大EN＋10%
- 运动性＋10%
- 装甲值＋10%
- 移动力+1
- 机体・武器的地形对应【空】全部变成A
- 机体・武器的地形对应【陆】全部变成A
- 机体・武器的地形对应【海】全部变成A
- 机体・武器的地形对应【宇】全部变成A
- バリア发动时的消费EN变为0
- マップ兵器／射程1以外的武器的射程+1



通关特典

●游戏1周目后追加「EXハード モード」

此模式下的特点

- 我方机体的武器改造不能
- 机师养成时的必要PP变为通常时的2倍
- 敌方全机体大幅强化

●使用「EXハード モード」通关后会追加「スペシャルモード」

此模式下的特点

- 武器和机体可以进行15段改造
- 我方全部机体的**コスト**减少0.5
- 拥有全部种类的　　化零件



N周目的奖励

1周目→2周目为继承1周目通关之前所赚的总资金、PP的50%

2周目→3周目为继承2周目通关之前所赚的总资金、PP的75%

3周目→4周目为继承3周目通关之前所赚的总资金、PP的100%

注：由于改造机体和武器时花掉的钱也会被算在内，所以请大家一定不要吝惜……另外，通关后　　化零件是不会继承的、在最终话之前建议全部卖掉换钱……

击落王Top3的特典

在整备菜单中所显示的我方击毁Top1～3人会额外追加5点的气力值。例：我方随意一名机师能以击落敌机50机以上（气力+5）+"上榜"（气力+5）=110点气力的状态开始游戏。（在不装备任何强化零件的情况下）

我方机体的改造继承

主人公专用机
雷凤 → 大雷凤
轰龙改 → 真・龙虎王
量产型νガンダム（クォヴレ-机）→ベルグバウ→ディス・アストラナガン
ASソレアレス → ASアレグリアスバンプレストオリジナル
ビルトファルケン → ビルトビルガ
アルテリオン → ハイペリオン
アルブレード・カスタム → バンプレイオス

ゲッタ-ロボ系
真・ゲッタ-1（初期）→ゲッタ-ドラゴン→真・ゲッタ-1（后期）

マジンガ-系
マジンカイザ-（初期）→マジンガ-Z→マジンカイザ-（后期）

超兽机神ダンク-ガ
ダンク-ガ → ファイナルダンク-ガ

マクロス7
バトル7 → VF-22S・Sボ-ゲルII（マックス、ミリア机）

ガオガイガ-系
ガオガイガ- → ガオファイガ- → ジェネシックガオガイガ&ジェイア-ク
炎龙、冰龙→超龙神 光龙、暗龙 → 天龙神

机动战士ガンダム 逆袭的シャア
νガンダム → Hi-νガンダム

机动战士ガンダム0083
ガンダム试作3号机 → ノイエ・ジ-ル、ヴァル・ヴァロ、ガ-ベラ・テトラ

机动战士ガンダムZZ
ZZガンダム → ド-ベン・ウルフ、ゲ-マルク
キュベレイMk-II（プル机）→キュベレイ キュベレイMk-II（プルツ-机）→クイン・マンサ

机动战士ガンダムSEED
メビウス<ゼロ> → スカイグラスパ-（ムウ机）
スカイグラスパ-（ムウ机）→スカイグラスパ-（カガリ机）
ストライクガンダム（キラ机）→ストライクガンダム（ムウ机）&ストライクル-ジュ&フリ-ダムガンダム&バスタ-ガンダム
フリ-ダムガンダム → ジャスティスガンダム
バスタ-ガンダム → デュエルガンダム

4周目后的究级模式

将流程表中的全部隐藏战场通过后再选择新游戏即可出现新的隐藏模式（需要使用4个主人公各通关一次）

隐藏模式的特点

・第2次机战α、第3次机战α的主人公、以及相关的全员、SRX小队、ルリア、バラン 初期使用可能。（全原创角色）
・原创角色全员Lv70、击落数50、PP：999
・所持资金5000000、　　化零件为全种类各持4个

EN无限回复的BUG

注：本BUG对行动时不消费EN的机体（陆战系）无效开始移动后，在到达目标地点之前，迅速取消本次移动，即可回复从初始位置到目标地点之间所消费的EN值。再注：使用次方法后会严重破坏游戏的平衡性……







[スーパーロボット大戦OG ディバイン・ウォーズ]

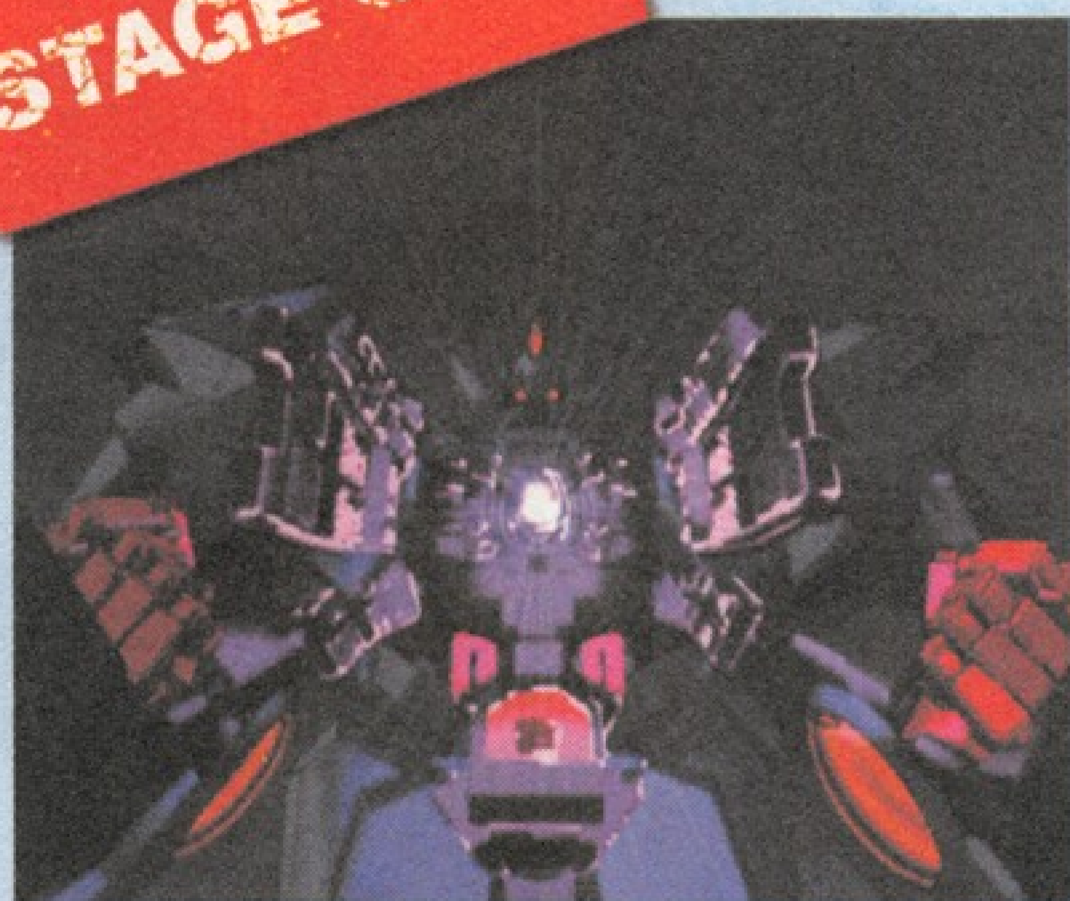
SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION DIVINE WARS

OG动画大续报



STAGE 06

苍之魔神



天空突然惊现外星人的大型战舰，在南极洲举行的，新锐机体“古兰森”的揭幕式，成为地球联邦政府和外星人进行密谈的场所。但是，就在揭幕式即将开始前，白河愁启动了“古兰森”，并攻击了外星人的战舰。为了报复，外星人从战舰中出动了机动兵器，SRX队ATX队以及“飞龙改”都遭到了袭击。南极揭幕式一瞬间成为了战场。刚刚攻击了外星人战舰的“古兰森”，又调转枪口，对载有地球要人的战舰“白金号（シロガネ）”发起攻击。SRX队的莱（ライ）和彩（アヤ）也因为白河愁的攻击而不能行动。危急中，突然出现一架不明来历的人形机动兵器，像一阵疾风一样，把命悬一刻的隆盛救了出来.....南极事件正是比安·佐尔达克为了向全世界宣布DC的结成，而对地球联邦政府发出的宣战布告。

苍之魔神！古兰森启动！

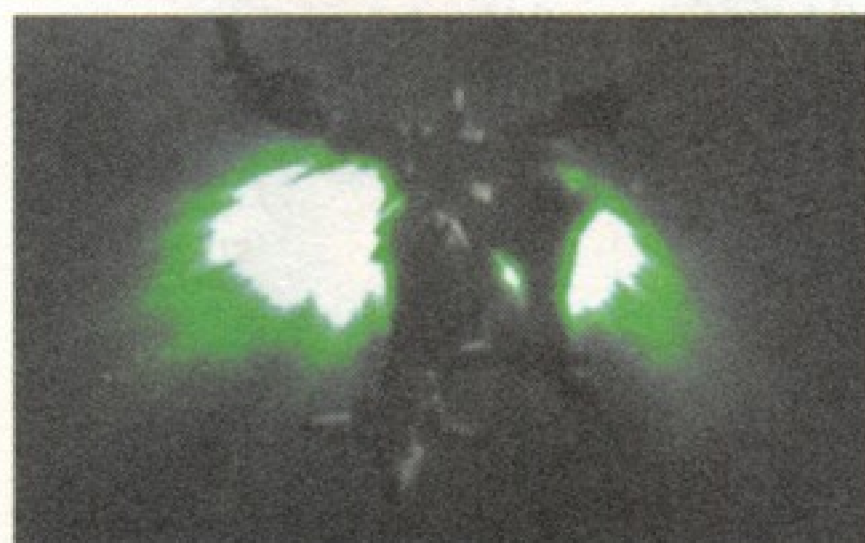


南极厚厚的云层中逐渐显露的外星人战舰“弗拉瓦号（フラワ-）”，令参加揭幕式的隆圣等人惊愕不已。





“古兰森”起动后，竟攻击了外星人的战舰，白河愁的真正意图是什么？



进行无差别攻击的“古兰森”，将隆盛逼到了绝境。

这时，不明物体在南极出现，确认是一架带翼人型机动兵器。



为了报复，外星人出动了机动兵器“虫型机器（バグス）”，南极一瞬间变成战场。

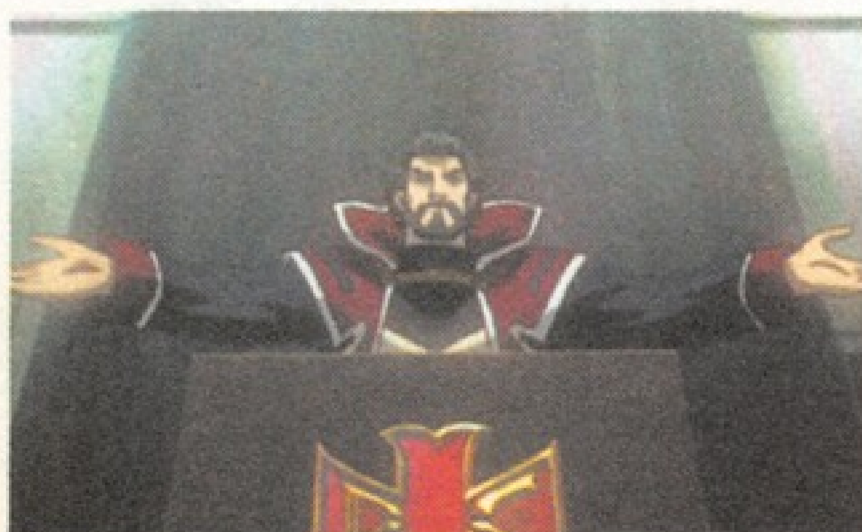
外星人与联邦政府的交涉真相是



和隆盛驾驶同型机TT的ATX队的布利特，用T-LINK攻击虫型机器。



不知为什么，迷之人型机动兵器对“古兰森”展开攻击。



南极揭幕式就是比安·佐尔达克向全世界发出的DC结成宣言。

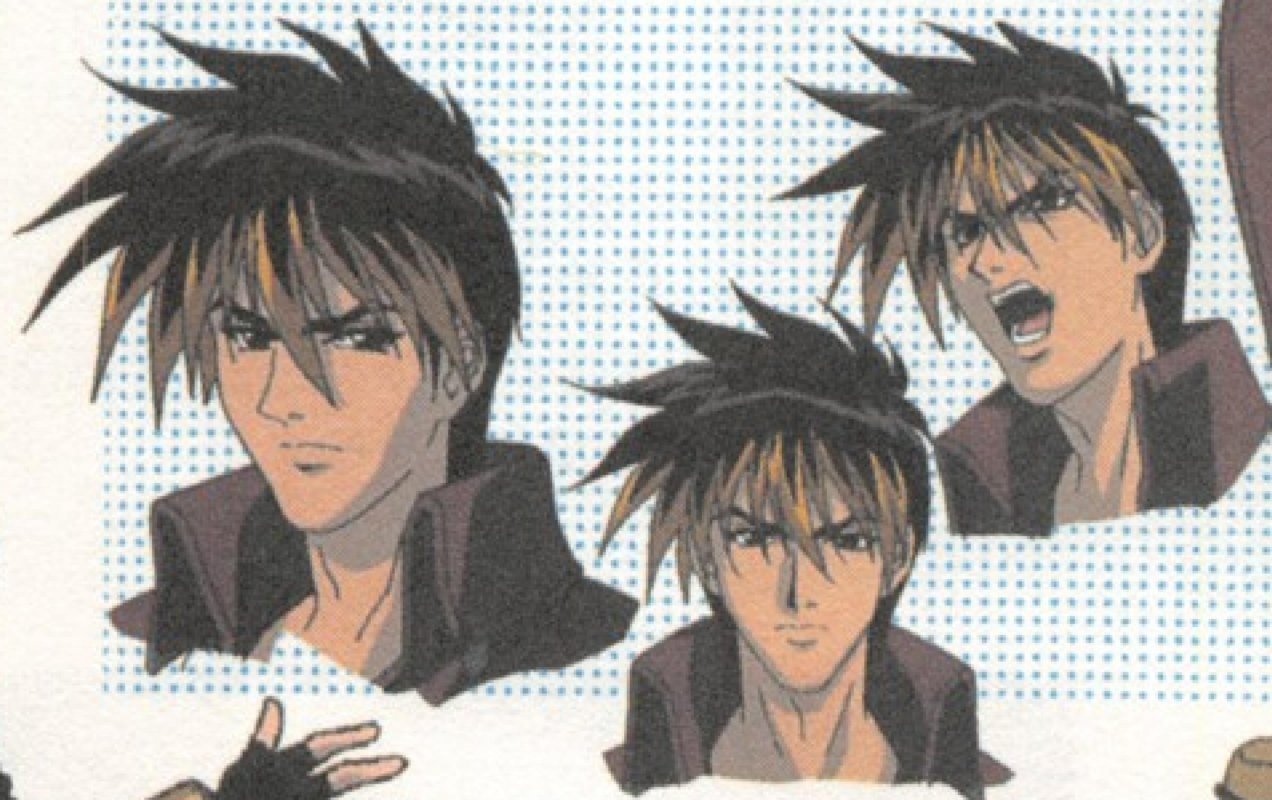


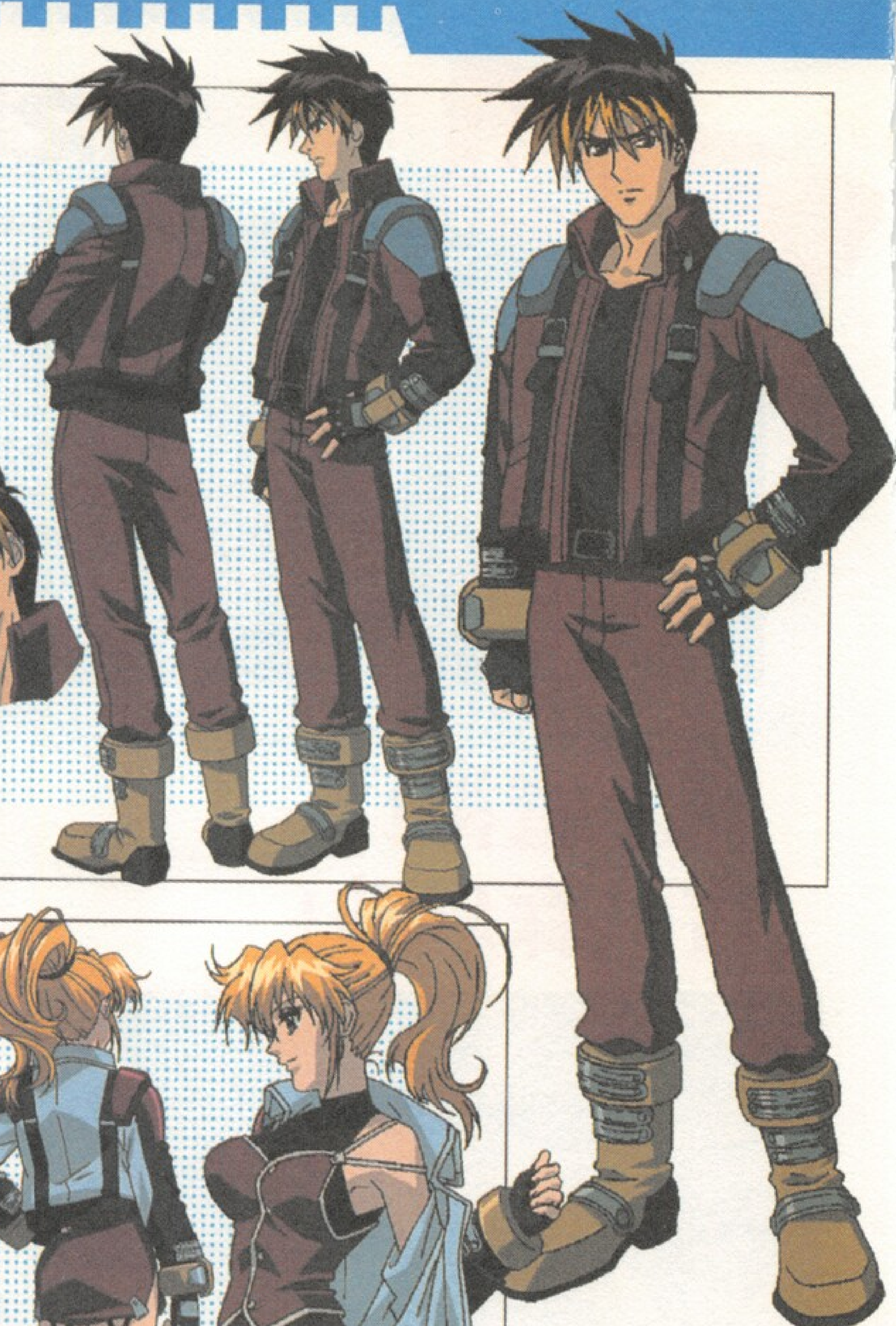
“飞龙改”隶属精锐PT作战部队“章鱼小队”，队长卡奇娜中尉驾驶的红色涂装的队长机，拉塞尔，佑驾驶的机体都是量产型亡灵MK-II。

南部响介

（配音：森川智之）

地球联邦军兰古雷基地ATX队所属的驾驶员，阶级是少尉。沉默寡言，沉着冷静，将热情内敛的类型。有时候有些极端，"古铁"的驾驶员。



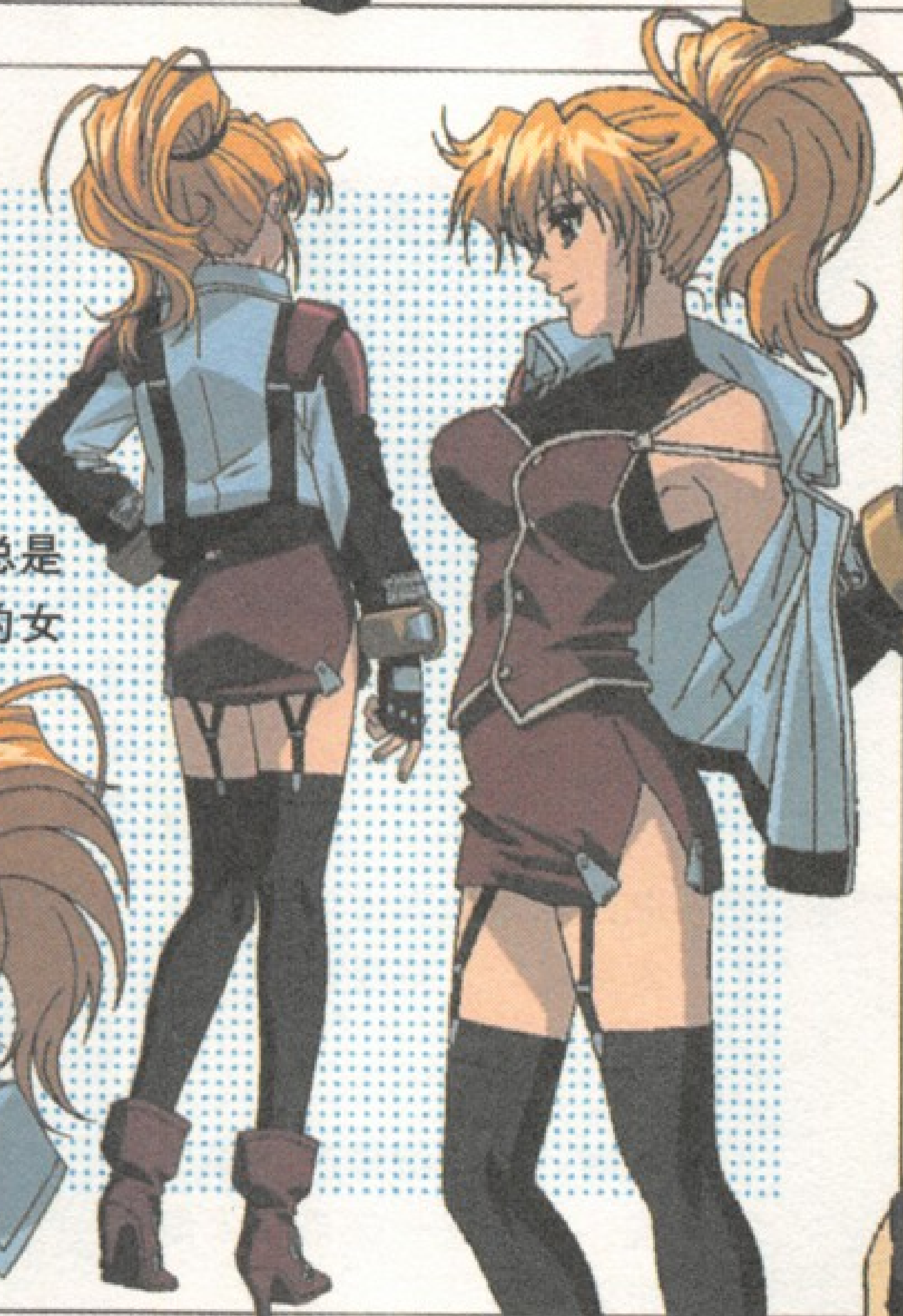


艾克塞琳·布洛妮

（配音：水谷优子）

ATX队所属的驾驶员，为了表现自己总是一个劲说个不停，其实是一个冷静的女性。与响介相恋。白骑士的驾驶员。





ATX队 column

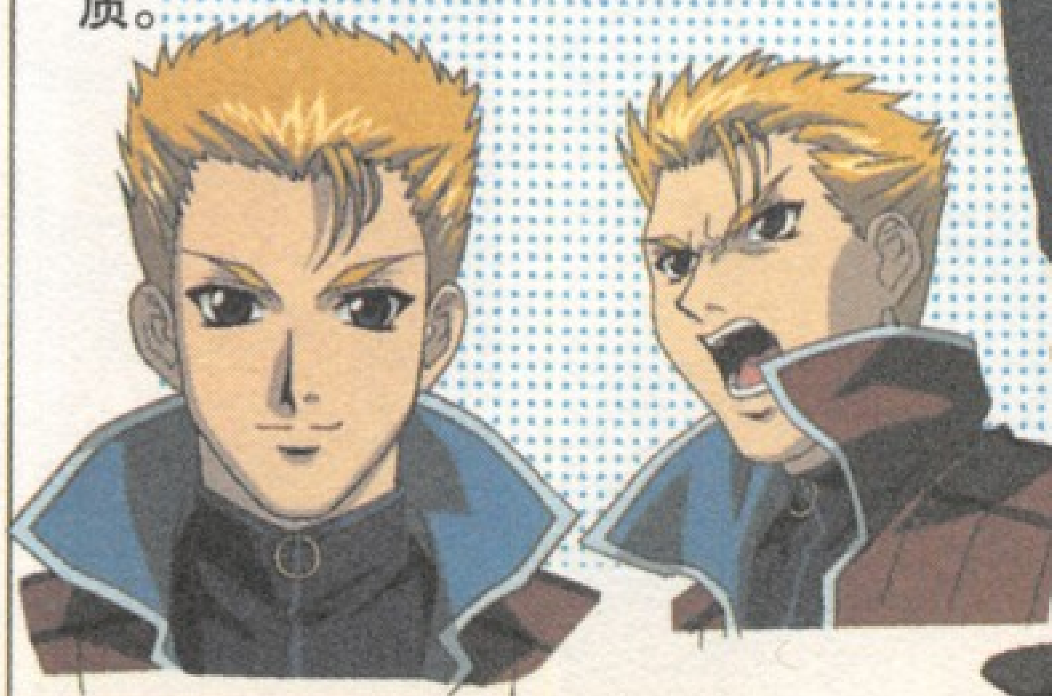


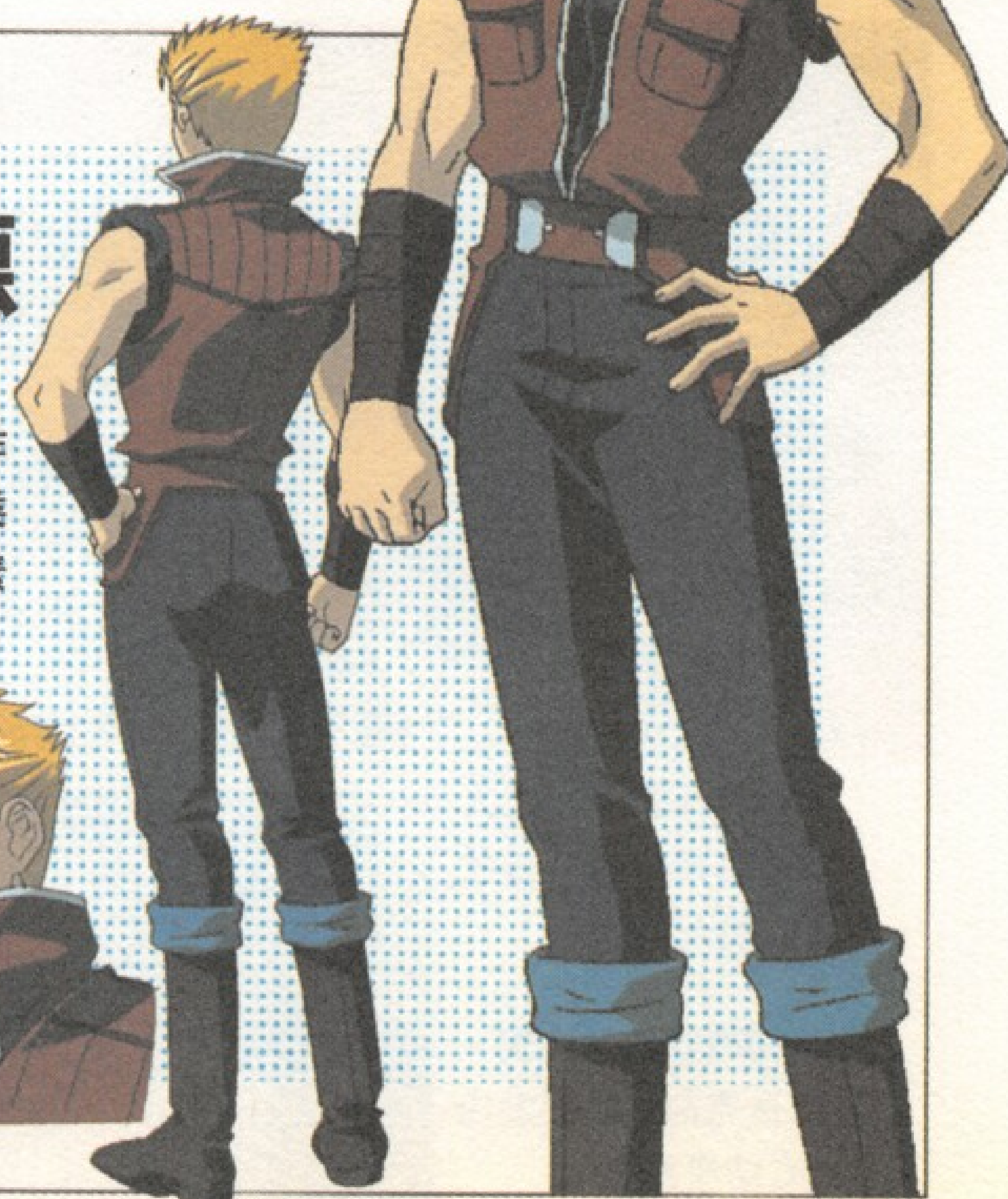
在地球联邦军兰古雷基地组建的，基于ATX计划对外星人战斗用PT试验小队。曾伽·宗博尔特为队长，队员为响介，艾克塞琳，布利特。

布鲁克林·拉克费尔德

（配音：杉田智也）

ATX队所属的驾驶员，一般被称作布利特，讲道理重感情的热血类型。与隆盛一样具备念动力的素质。





STAGE 06

小黑

（配音：佐久间レイ）



小白

（配音：折笠爱）

正树的使魔，两只小猫，摄取了正树意识中的一部分，但是性格完全不同。



追踪毁灭王都兰古拉的愁到地面，但是方向盲令他陷入困境。

安藤正树

（配音：绿川光）

风之魔装机神塞巴斯塔的驾驶员。水中不强，极度的方向盲，被地底世界拉基亚斯召唤，再次回到地上世界的，身世复杂的热血少年。



章鱼小队

隶属飞龙级泛用战斗母舰“飞龙改”的PT战斗部队。由3架量产型亡灵MK-II构成，驾驶这仅有的PT机体的驾驶员，都是联邦军内的王牌飞行员。



卡奇娜·塔拉斯克（配音：矢口アサミ）

章鱼小队队长，驾驶红色涂装的亡灵。



拉塞尔·巴库曼（配音：青木崇）

章鱼小队成员，善良，成熟。



真宫寺佑（配音：山口胜平）

章鱼小队成员，乐天派。

白河愁

（配音：子安武人）

年轻的天才科学家，利用EOTI机关，在比安·佐尔达克治下进行“古兰森”的开发。自身的经历不明，他的过去和目的都是迷。毫不在意正树的追袭。





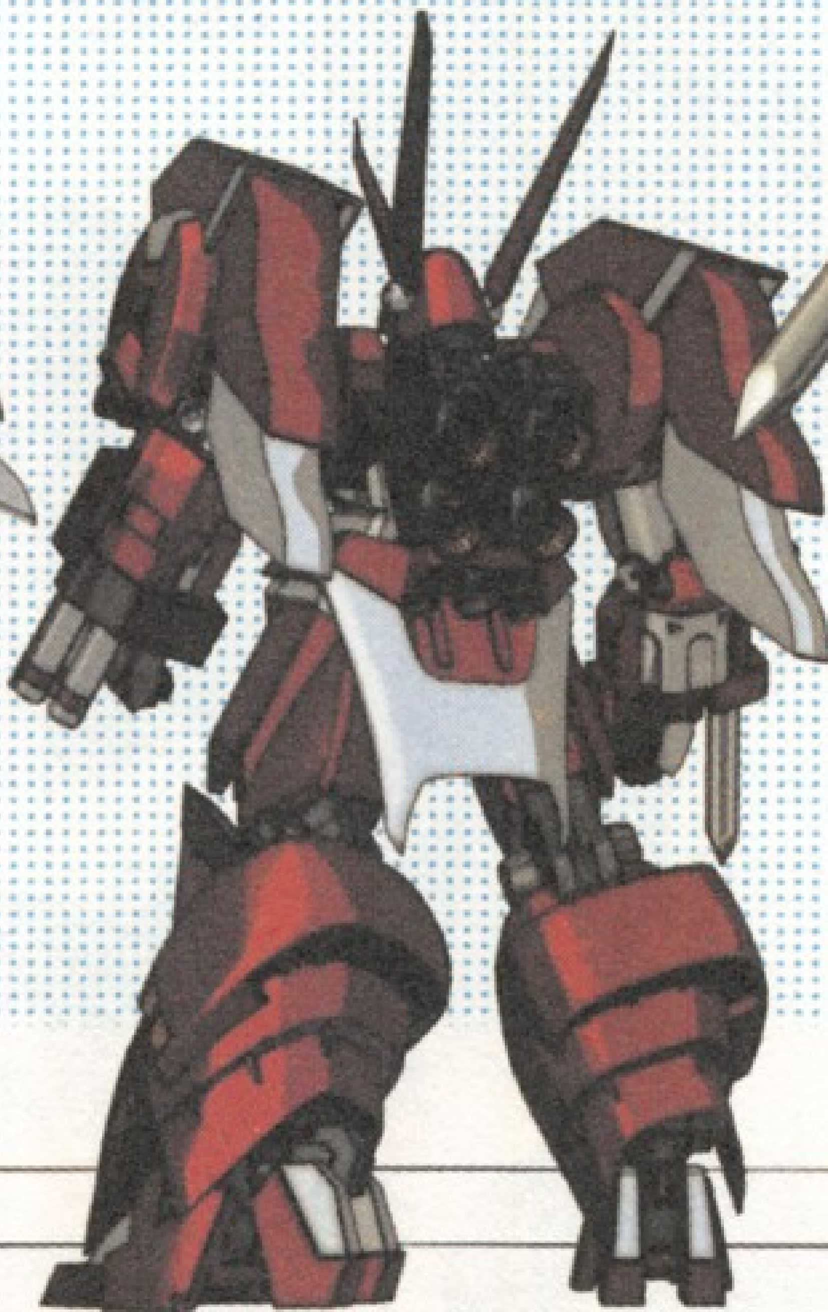
PTX-003C 古铁

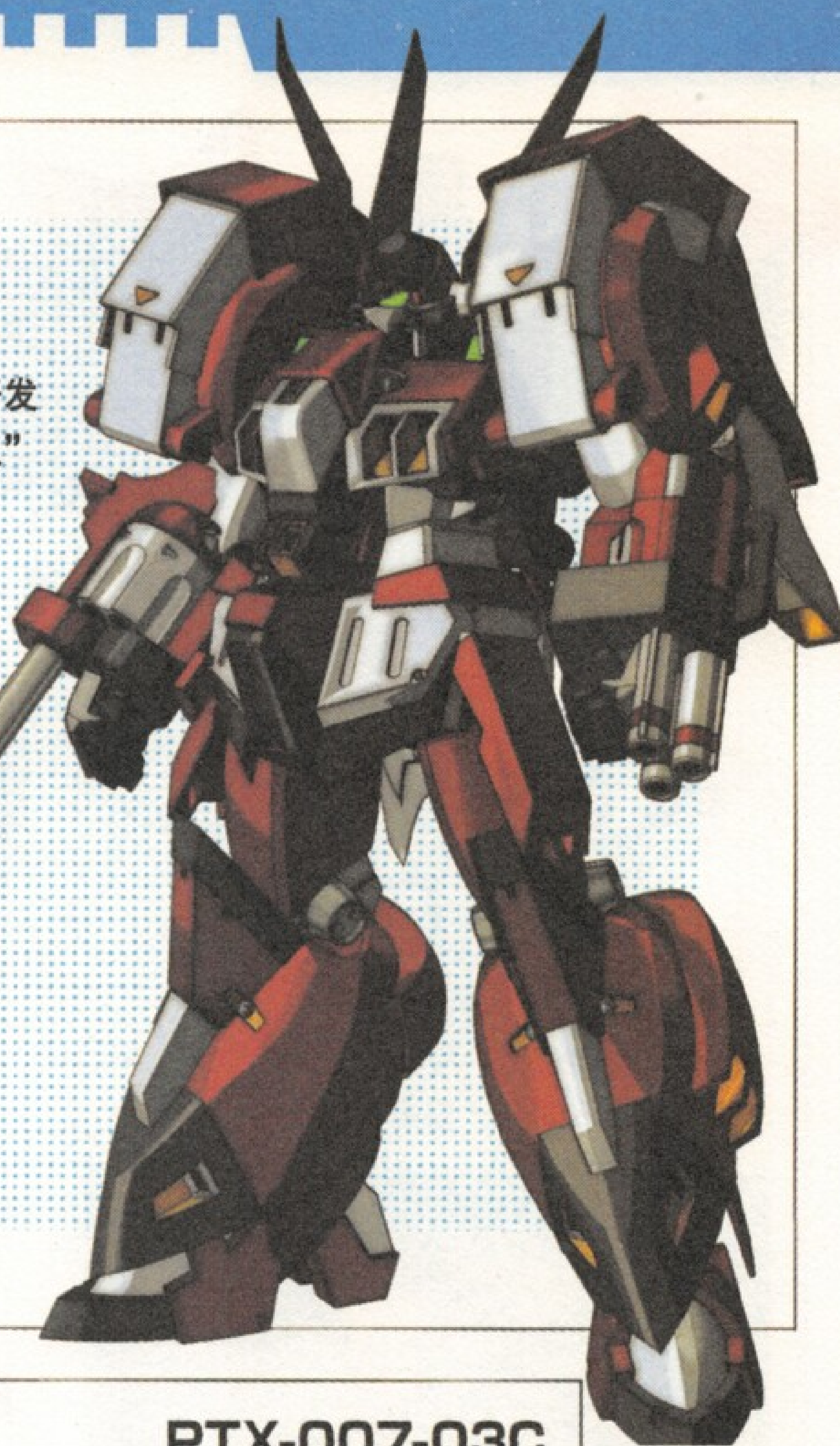
全高：22.2米　　总重量：85.4吨

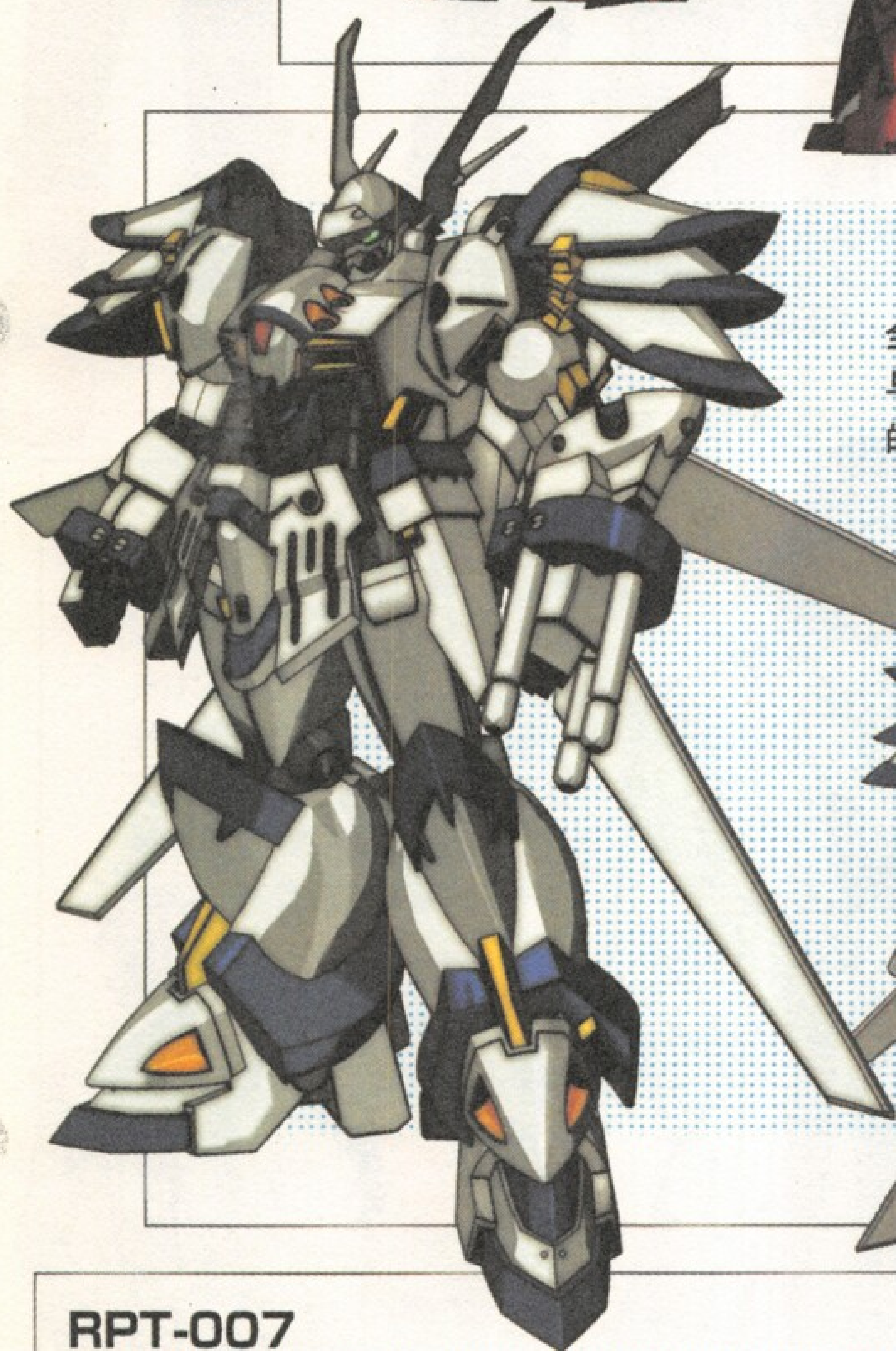
在地球联邦军北美支部兰古雷基地实行的ATX计划开发的试作机，以"拥有绝对火力，可以从正面突破敌人"为理念而设计的。







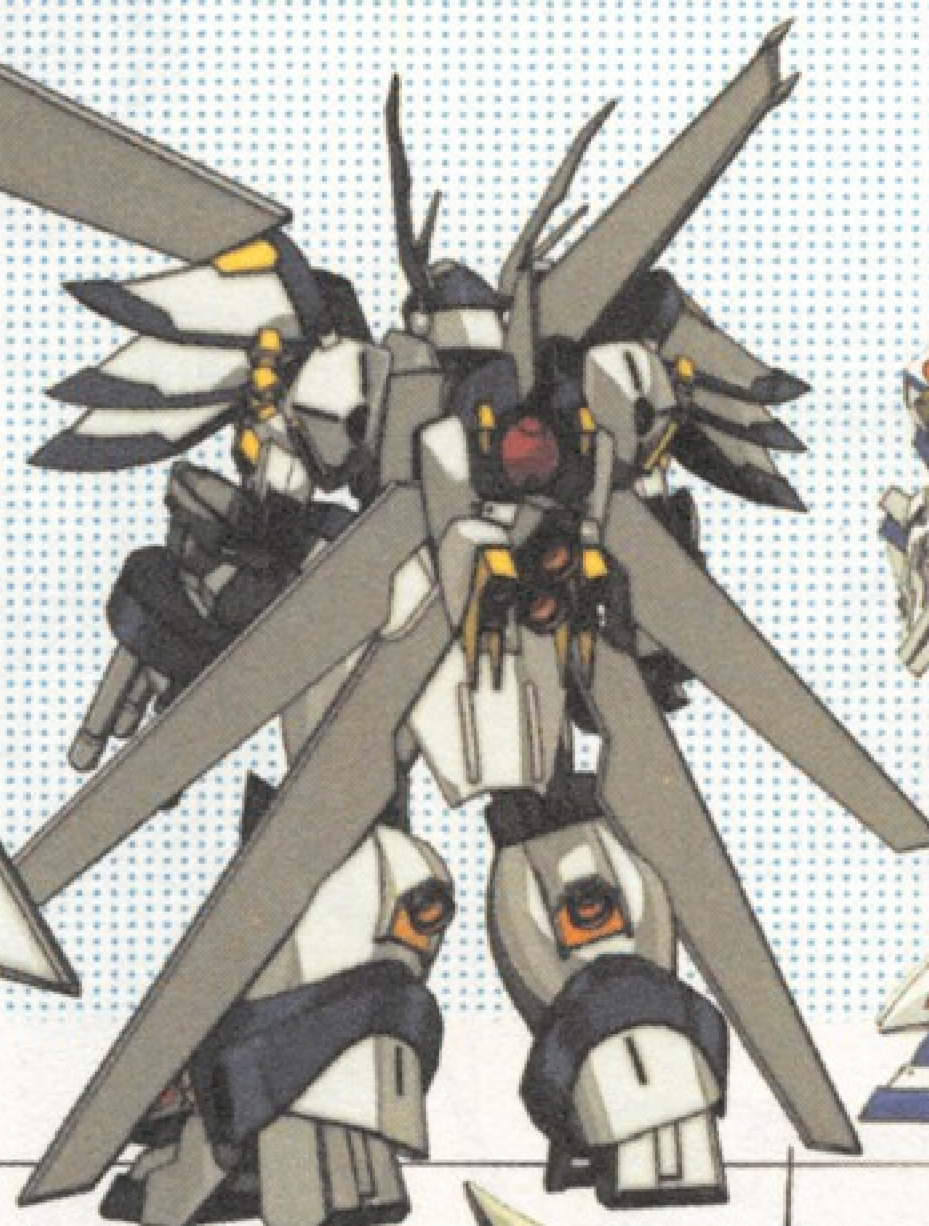




PTX-007-03C 白骑士

全高：21.7米　　总重量：60.3吨

与接近战为主的古铁相反，以远距离战斗为核心设计思想制造的机体。搭载小型特斯拉推进器，可以单机飞行。



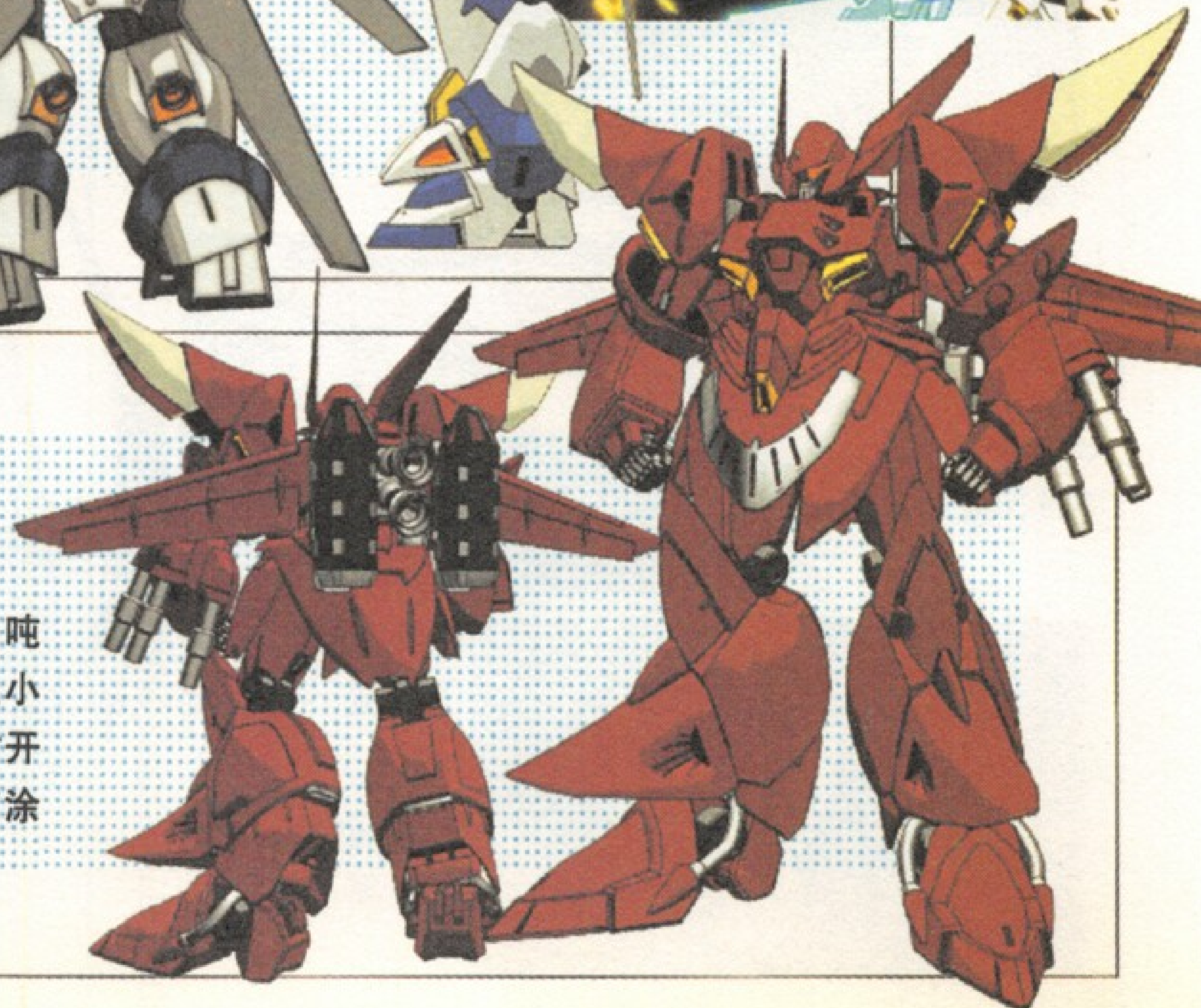


RPT-007 量产型亡灵MK-II 卡奇娜·塔拉斯克队长机



全高：21.2米　　总重量：69.1吨

飞龙改所载的PT特攻部队"章鱼小队"队长卡奇娜中尉的座机。北村开少佐的搭乘机有着一样的PT特有涂装。



THE LORD OF ELEMENTAL CYBASTER
魔装机神塞巴斯塔

动感模型
原型制作：丹羽幸贵（造型/VOLKS）
动作：村川胜心（艺术设计/VOLKS）



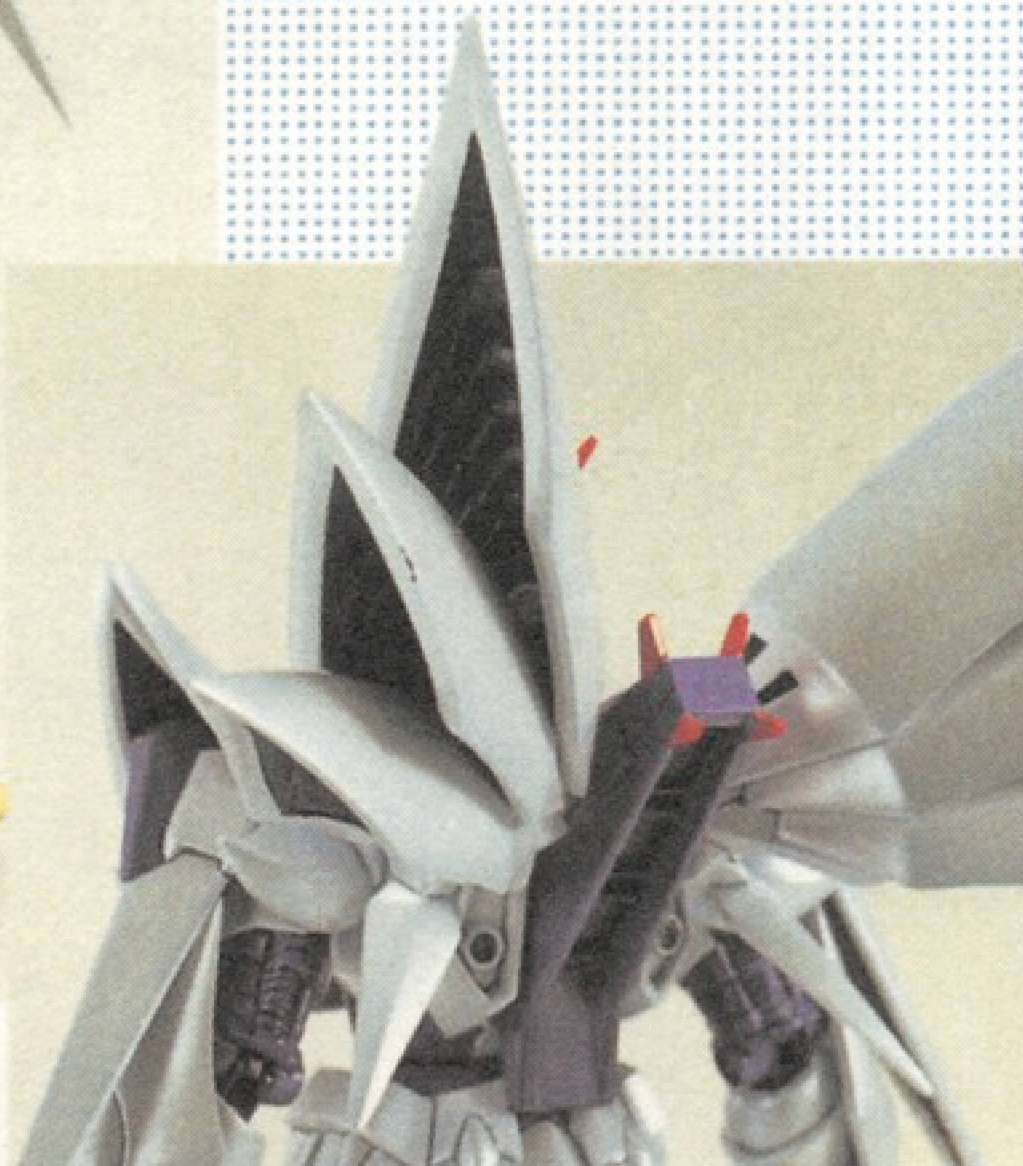
地底世界拉基亚斯开发的机体，利用与人类的科学技术完全不同的技术制造。也被叫作“风之魔装机神”。

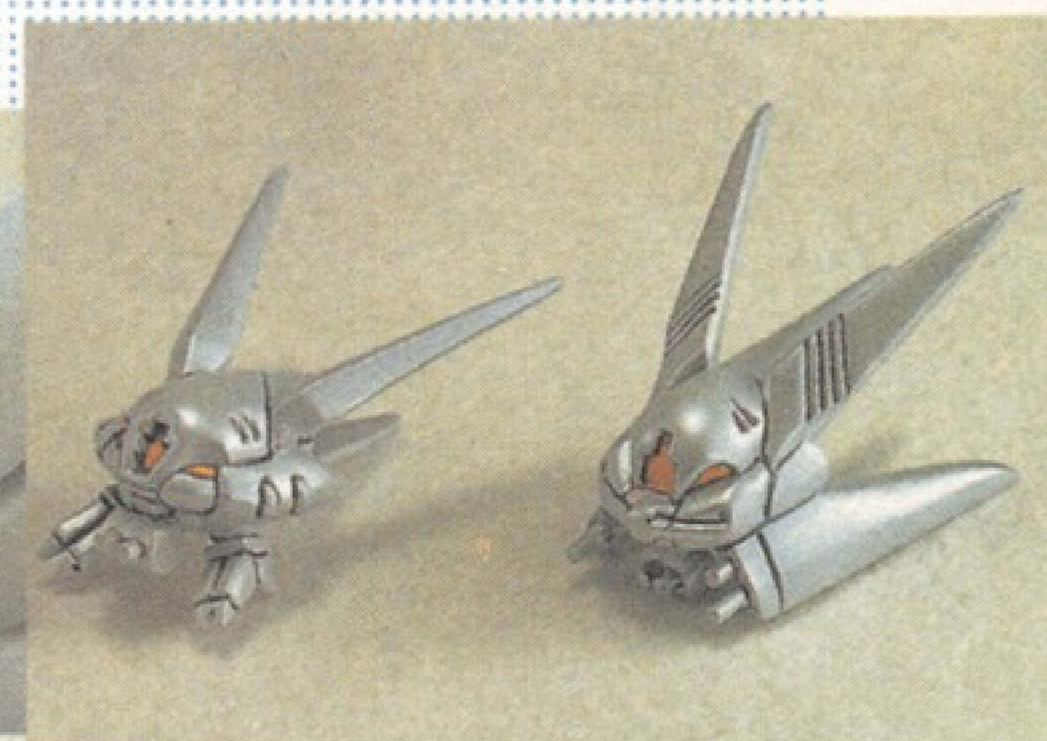


风之魔装机神



正树驾驶的塞巴斯塔，纯粹的机器，特有的造型却散发着塞巴斯塔的机体魅力。





图中是远距离攻击兵器两部“超使魔炮”。



塞巴斯塔 VS 古兰森

白河愁博士启动了MA“古兰森”，意欲妨碍地球联邦政府与外星人在南极的会谈。这时，秘之机体“塞巴斯塔”飞来。“塞巴斯塔”与“古兰森”展开了一对一的较量。
——STAGE 06“苍色魔神”



THE LORD OF ELEMENTAL
CYBASTER

Non scale full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

GRANZON

Non scale full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

神圣十字军（DC）

比安博士率领的EOTI机关，以DC（神圣十字军）的名义，向地球联邦政府发出了宣战布告。他们散布着，地球正受到来自外星人的威胁的消息，呼吁大家与外星人战斗。“人类正面临灾难，我们现在需要的，不是诺亚方舟，而是战斗的剑。”与演说相呼应，各地纷纷响应DC，组成了殖民地统合军。各地的地球联邦政府的基地开始被逐次压制。响介的ATX队和“飞龙改”，为了防卫地球联邦军的宇宙空间站“库尔姆纳”，升入太空。统合军发起了“库尔姆纳”攻略战。尽管ATX队英勇善战，最终，空间站还是陷落了。飞龙改以及ATX小队只能撤退。为了掩护大家，队长曾伽少佐独自驾驶古伦加斯特零式殿后。



DC崛起！人类面临新的考验！



与休特雷赛曼议长会见的神秘男子尼布哈尔·穆布哈尔，称作“联络官”的他，倒是实干什么的？他所说的“我国”到底是什么地方？



EOT特别审议会的议长休特雷赛曼，在私下希望与外星人进行秘密交涉，并计划在南极进行，未果。



对全人类发出DC结成宣言，严厉批判了软弱的地球联邦政府的比安·佐尔达克。发出外星人威胁论的同时，做出彻底抗战的姿态，使得人们急速跟进。



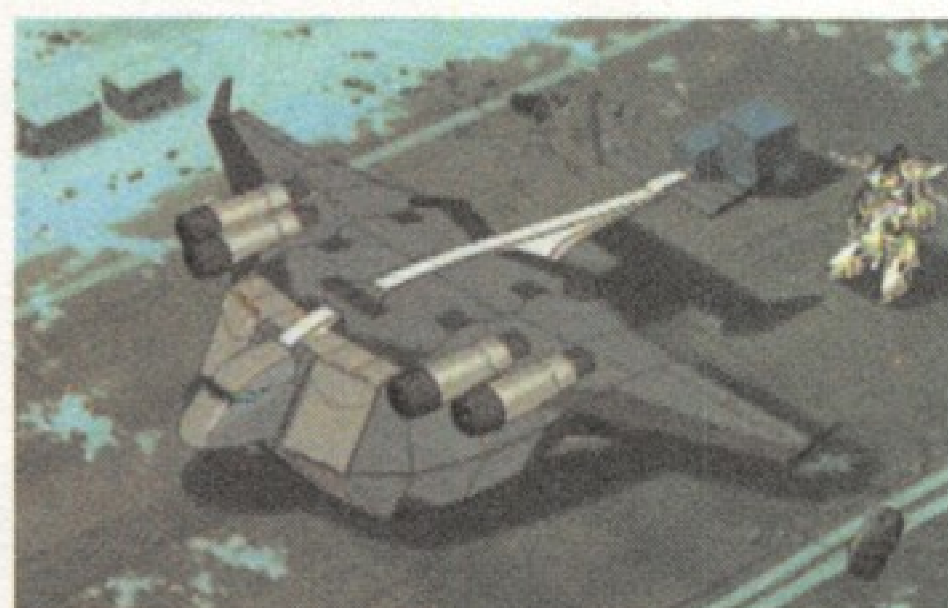
库尔姆纳防卫战中的战舰“飞龙改”，友军的战舰次第被统合军击破。



面对比安的演说，心情复杂的ATX小队成员，战争已无可避免。



勇敢的进行战斗的ATX响介小队，在人数占优的统合军面前渐感吃力。



在南极基地被卷入战斗的隆盛等人，在看过比安的演说后，对即将来临的战争感到一丝不安。



地球联邦军极东支部的雷卡司令和英格拉姆少佐，虽然某种程度上预感到事情会演变成这样，但还是应该想办法立刻阻止事态的发展。



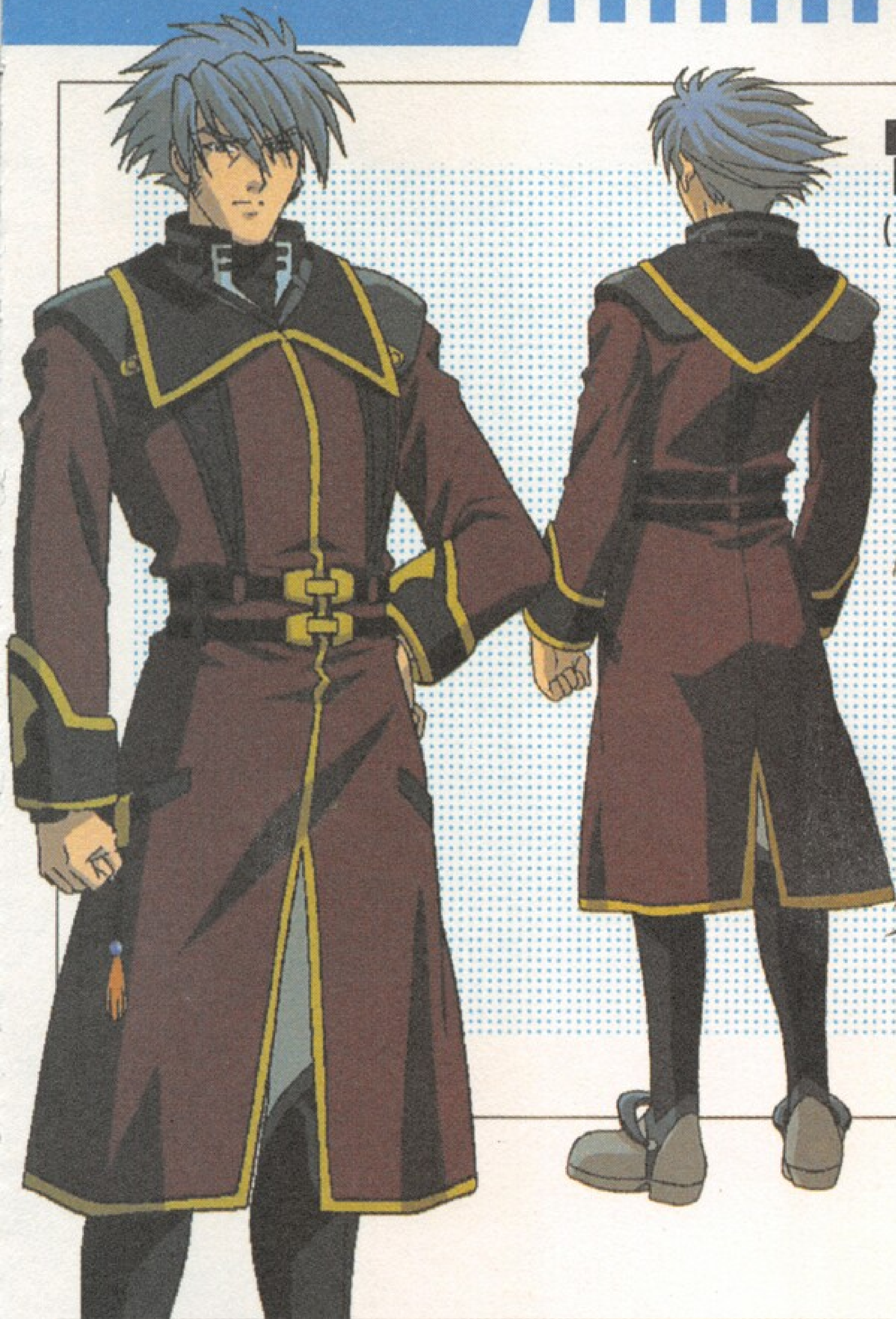
为了掩护“飞龙改”撤退，曾伽少佐驾驶古伦加斯特零式担任殿后。在曾伽的掩护下，飞龙改得以脱离战区，但少佐本人最后还是被统合军俘获。



在电视中看到战事频频的隆盛之母雪子，只能为隆盛默默的祈祷。



住院中的楠叶看到比安的演说以后，也感到不安，“以后地球会遭到怎样的命运呢?”



曾伽·佐恩波尔特

（配音：小野健一）

ATX队长，官衔是少佐，性格刚烈，有着自己的信念的武士。重义气，喜欢堂堂正正的战斗。特殊战技教导队出身，机器人剑类格斗专家。驾驶古伦加斯特零式。







SRG-00
古伦加斯特零式

全高：50.3米　　总重量：380.0吨

受地球联邦军地球圈防卫委员会委托，特斯拉莱西研究所开发的，对外星人战斗用，超过50米的巨型机体。



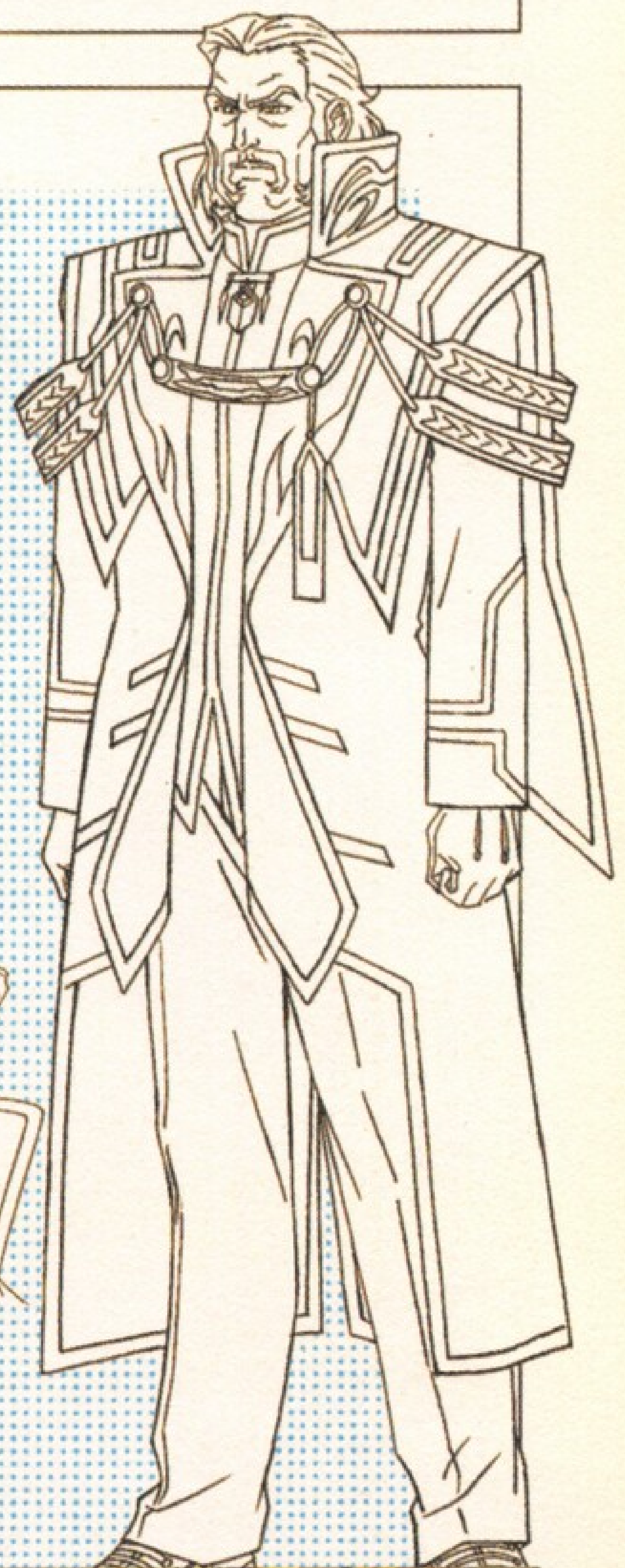
主武装是长达82米的巨剑"零式斩舰刀"，擅长接近战，具有一骑当关万夫莫开气势的机体。



麦亚·V·布兰休泰因

（配音：若本规夫）

殖民地统合军总司令。名门布兰休泰因的家主。拥有威严的气势。赞同比安的看法，决定协助DC。





麦亚是SRX小队莱的父亲，与莱的想法不同，两人关系处于断绝状态。





库尔姆纳防卫战！
出击，ATX队！

DC崛起，地球圈各地的联邦军设施都受到DC军的攻击，重要据点，联邦军宇宙空间站"库尔纳姆"也不例外，ATX小队与其母舰飞龙改一起，参加了库尔纳姆防卫战。

——STAGE 07 "神圣十字军"



PTX-003C
ALTEISEN
PTX-003C

Non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

PTX-007-03C
WEIßRITTER
PTX-007-03C

Non scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

钢之方舟

由于DC和统合军的崛起，世界被战火包围。为了防卫遭到DC攻击的佐世保基地，以SRX小队为首的PT部队从伊豆基地出发前往支援。隆盛等人拼命守护着基地。为了打开突破口，DC使用了大量广域先制攻击兵器“MAPW”。隆盛等人不敌，只好撤退，正为不能守卫大家而自责的隆盛，遇到了新机体“R1”。另一方面，落入统合军之手的曾伽少佐，被押往DC本部冥王岛，与DC总帅比安会见。与此同时，在联邦军伊豆基地，战舰“钢”正在进行机体搭载作业。基地司令雷卡准将和大铁中佐，为了扭转不利的战局，只好赌上一把。

STAGE 08



弱势的地球联邦军虽然得到支援，但是能取胜么？

战舰钢，人类最后的希望。


加达，卡内特，拉托尼三人在正在注目“钢”，战舰正在进行搭载机体的拌入作业。


正在运入战舰“钢”中的超级机体“古伦加斯特”，此外还有很多新型机也被一一运入巨舰。


注视着“古伦加斯特”被运入战舰“钢”的伊鲁姆，此机体是他的父亲撒哈拉博士开发的超级机体。


看着正在做出港准备的“钢”，大铁舰长暗下决心，决定誓死一搏。


没能守卫住佐世保基地的隆盛，受到莱的指责。


莱和隆盛，隆盛的手碰到莱戴着手套的左手，感到有点不对劲。


被俘的曾伽，与比安面对面的进行交谈，慢慢了解了他的用心，被打动，不得不在联邦军和DC之间做出选择。


将曾伽引荐给比安的艾尔扎姆·V·布兰休泰因，他要对曾经在统一部队的战友传递什么信息呢？


殖民地统合军司令官麦亚V布兰休泰因，由于统合军支持DC，联邦军的制宙权大部分丧失。


可以在宇宙空间活动的MA“里昂”，正在制压地球联邦军的月面基地。

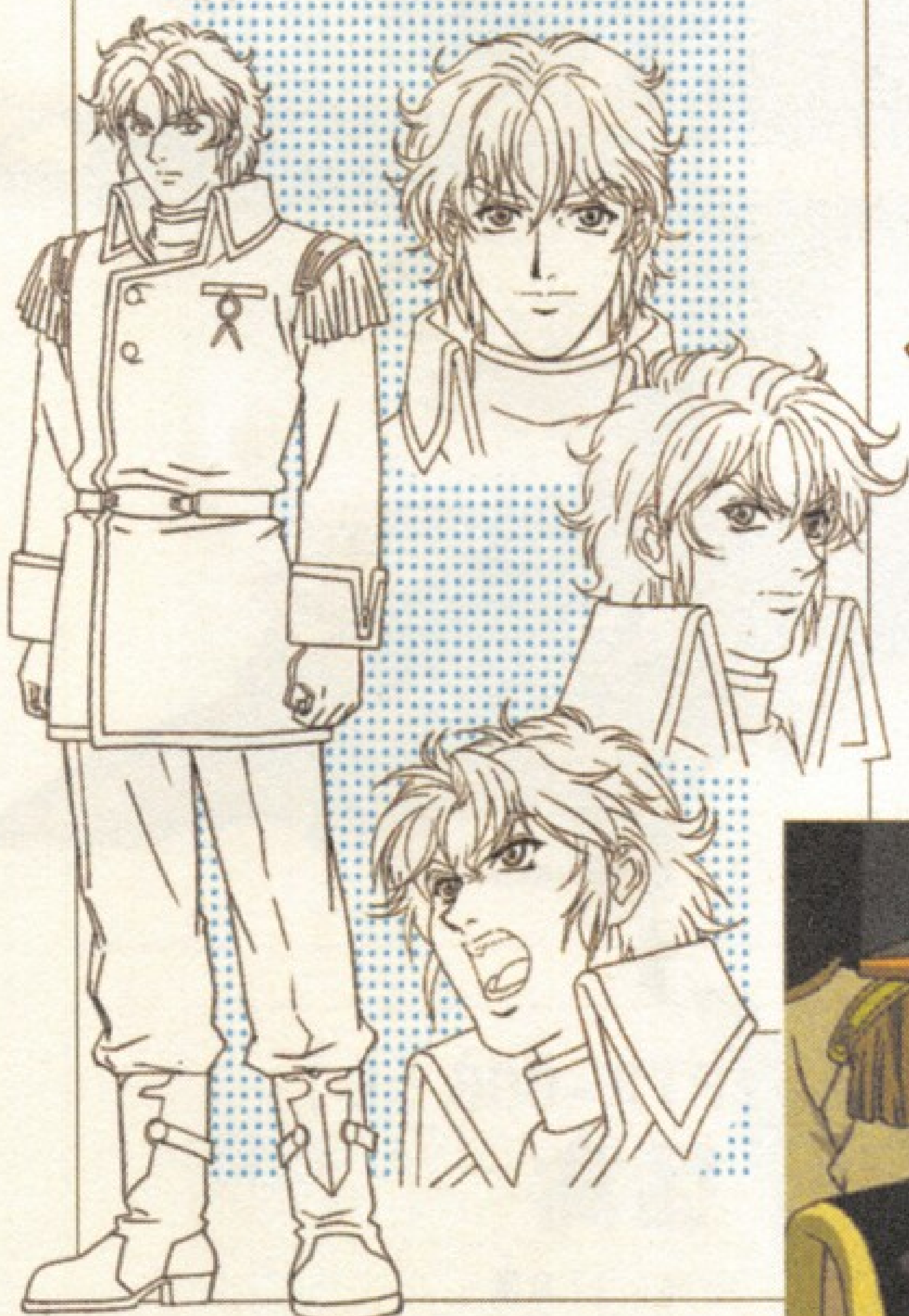

防卫佐世保基地的，伊豆基地所属的PT部队，面对以空战为主的DC，不能飞行的PT小队的机体陷入苦战。


SRX小队的隆盛和莱也加入佐世保基地的保卫战，但是此时，DC向基地发射了MAPW（大量广域先制攻击兵器）。

小野寺铁哉

（配音：堀川仁）

“钢”的副舰长，官衔是大尉，优秀的军人，易冲动，从士官学校以第二顺位毕业，但总是坐第二的位置，让他有些自卑。不抽烟不喝酒。



水无濑大铁

（配音：柴田秀胜）

“钢”号舰长，历练的勇士，果断，被部下所信赖，有优秀的指挥能力和丰富的经验，经历过很多次危险的考验，曾经担任外宇宙探查航行舰“飞龙”号的舰长，酒鬼+烟鬼。

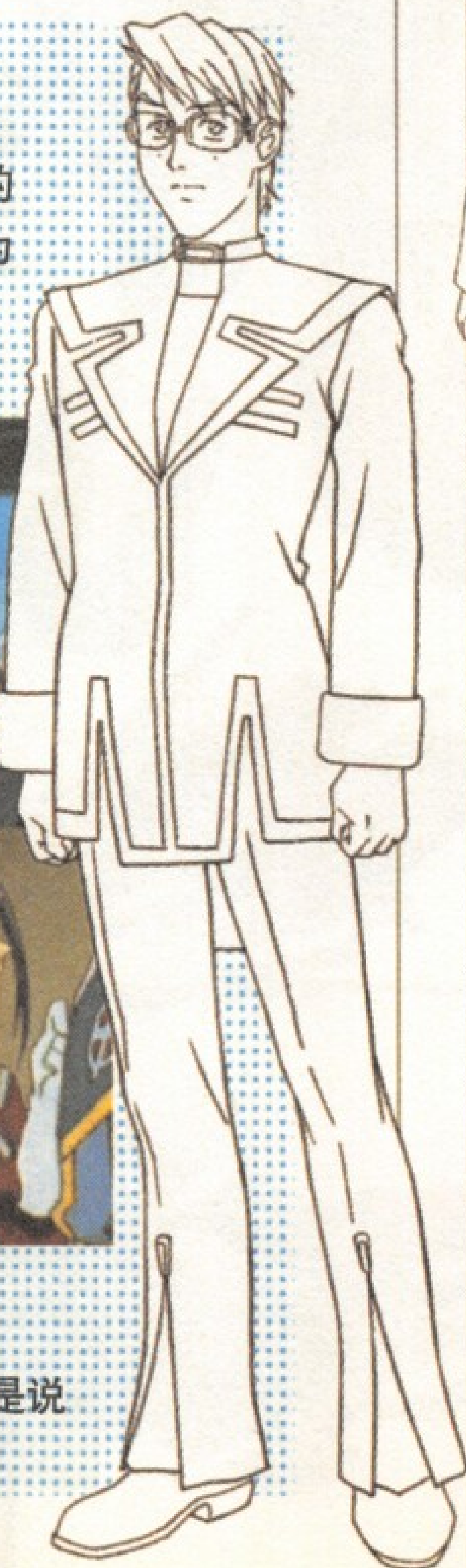


大型战舰“钢”搭载着大量的船员，担任话务，整备等工作，在这众多的舰员之中，隆盛的同学水羽楠叶作为卫生员加入了团队。



琉慕容（配音：夏树リオ）
担任舰桥事务员的工作，是个正义感强，不愿服输的姑娘。

名高英太（配音：田中大文）
“钢”的舰桥事务员，伍长，总是说一些模棱两可的话。





罗伯特·H·大宫

（配音：桐本琢也）

SRX计划的主要人员，机器人方面的天才，与隆盛一样喜欢超级系机体。为了参加SRX计划，从特斯拉研究所来到极东支部伊豆基地。



宇宙诺亚级万能战斗母舰二号舰 钢

为了对外星人作战而建造的宇宙诺亚级万能战斗母舰的二号舰。安装了特斯拉推进器，可以在地面上浮游移动。拥有8座火箭助推引擎，舰首装备了使用EOT稀有金属“托洛尼姆”的，重金属粒子炮“特罗尼乌姆破坏加农炮”，在同规格的战舰中攻击力最高。



野猪，作为SRX计划责任者英格拉姆少佐的座机，配备于极东支部伊豆基地。

PTX-005 野猪

全高：23.2米　　总重量：79.4吨

以PTX-001亡灵为原型，为丰富近接战斗能力和丰富的武装而开发的机体。泛用性，机动性，攻击力优秀，本来计划作为联邦军的主力换代机体，可是因为操作复杂成本高而搁浅。





PTX-006（L） 猛禽

全高：17.9米

总重量：55.1吨

为了补足不能飞行的PT机体的缺点，拥有飞行器变形能力的机体。可以发挥优异的空战能力。此机体是SRX计划1号机“R-1”的原型机。



PTX-003C
ALTEISEN
PTX-003C 古铁

动感模型
原型制作：大石凡（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术/VOLKS）

ATX队的关键人物南部响介的爱机。攻击型机体，右手的“左轮打桩机”等武器，充分表明“突击”为主的古铁的强悍。





古铁

PTX-007-03C
WEIß RITTER
PTX-007-03C白骑士

动感模型
原型制作：中岛千明（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）



响介的搭档ATX队艾克塞琳的爱机。大型枪炮，以及背部的特斯拉推进装置，集优雅与危险于一身的白骑士。

天空的狙击手

超斗士，出阵！

宇宙诺亚级万能战斗母舰二号舰“钢”，正在伊豆基地的地下机库作出港准备。查知此事的DC立刻向伊豆基地派出了大部队。为了给“钢”争取时间，大量的PT机体，以及“超斗士”古伦加斯特奉命出击。

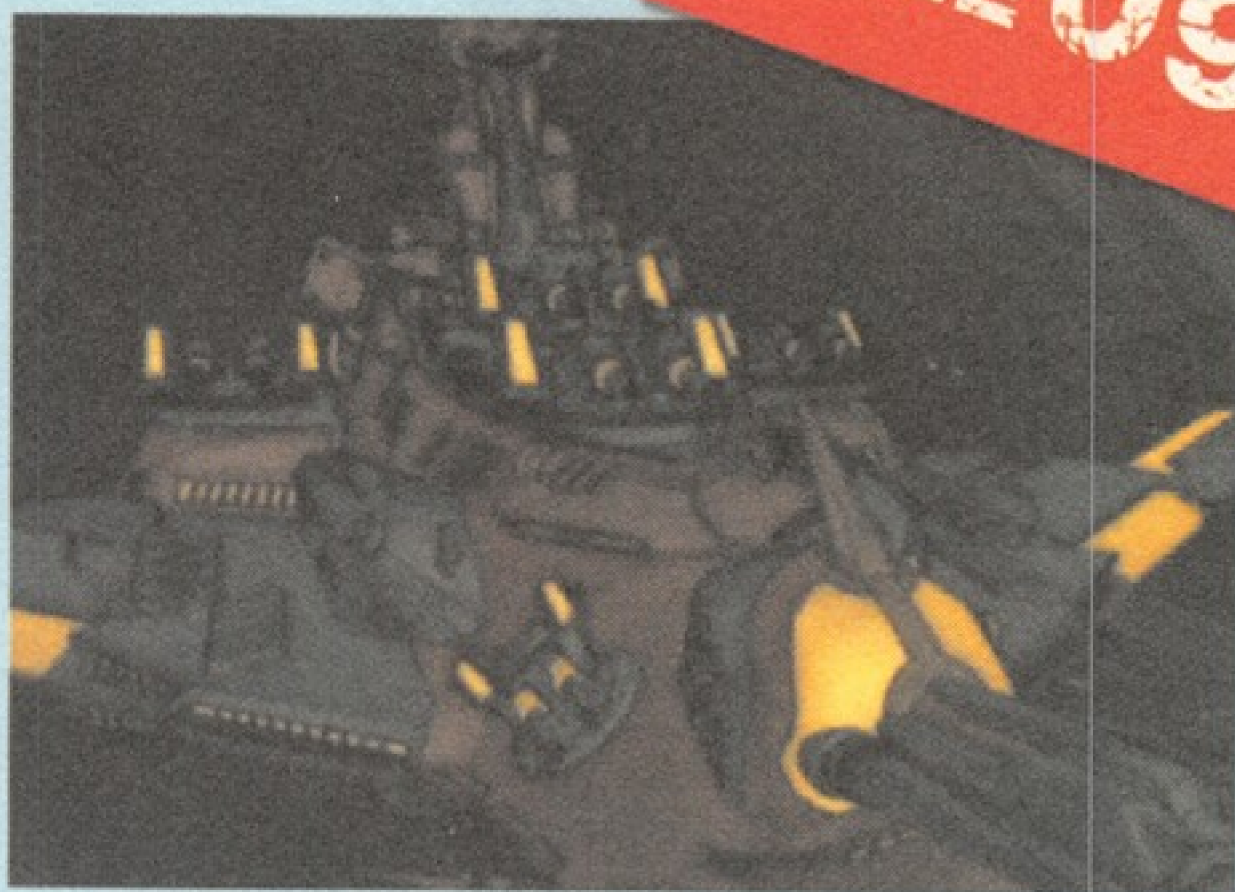
——STAGE 09 “钢号发进”


SRG-01-1
GRUNGUST
SRG-01-1
Non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

钢号发进

STAGE 09

隆盛正在调试"R-1"。但是由于T-LINK系统的不完善，进展很不顺利而放弃。伊豆基地的地下机库正在进行钢的出港准备。在巨舰内部，隆盛与作为卫生员上舰的楠叶相遇，二人互道原委，为再次相会而感叹不已。另一方面，艾尔扎姆率领大批的AM战机奔袭伊豆基地。为赢得时间，基地础动了大量PT机迎战。英格拉姆和伊鲁姆也驾驶各自的野猪和古伦加斯特迎敌。一架黑色涂装的AM机径直飞向伊豆基地的警戒线，驾驶该机的就是莱的哥哥，现在站在DC一方的艾尔扎姆·V·布兰休泰因。



主引擎点火，钢号发进



单机突入基地警戒圈的艾尔扎姆，利用熟练的操作技术闪避着防空炮火，对基地构成威胁。



离开海面的战舰"钢"。





DC对正在起飞的"钢"发射了巡航导弹，由于雷达受损不能进行精密射击，隆盛驾驶R-1进行迎击。



机库中的猛禽，由于R-1故障，临时成为隆盛的座机。



来自特斯拉研究所的罗伯特，既是R-1的开发者又是机械工，正在进行机体的调整作业。



作为看护兵加入战舰的楠叶，抱着坚定的信心和使命感，成为战舰"钢"的一员。



进行T-LINK系统测试的阿亚，由于钢的系统不完善，彩感到一些压力。



琉正在为楠叶介绍舰内情况，隆盛突然向楠叶搭话，引起琉不满。



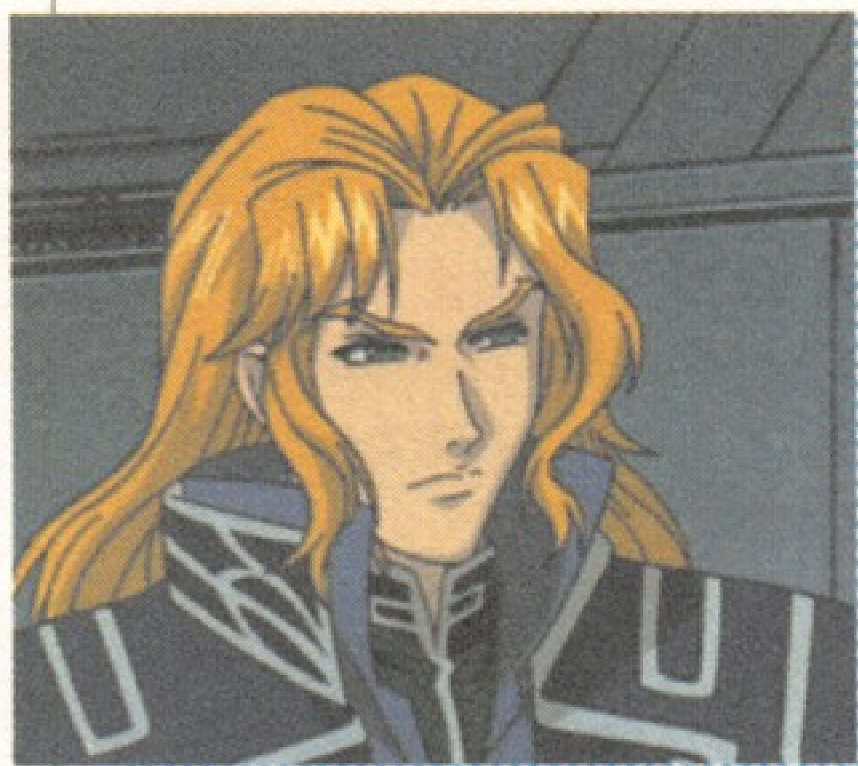
接到"夺取钢号"命令，感到棘手的特贝斯特，他觉得歼灭才是军人的天职。

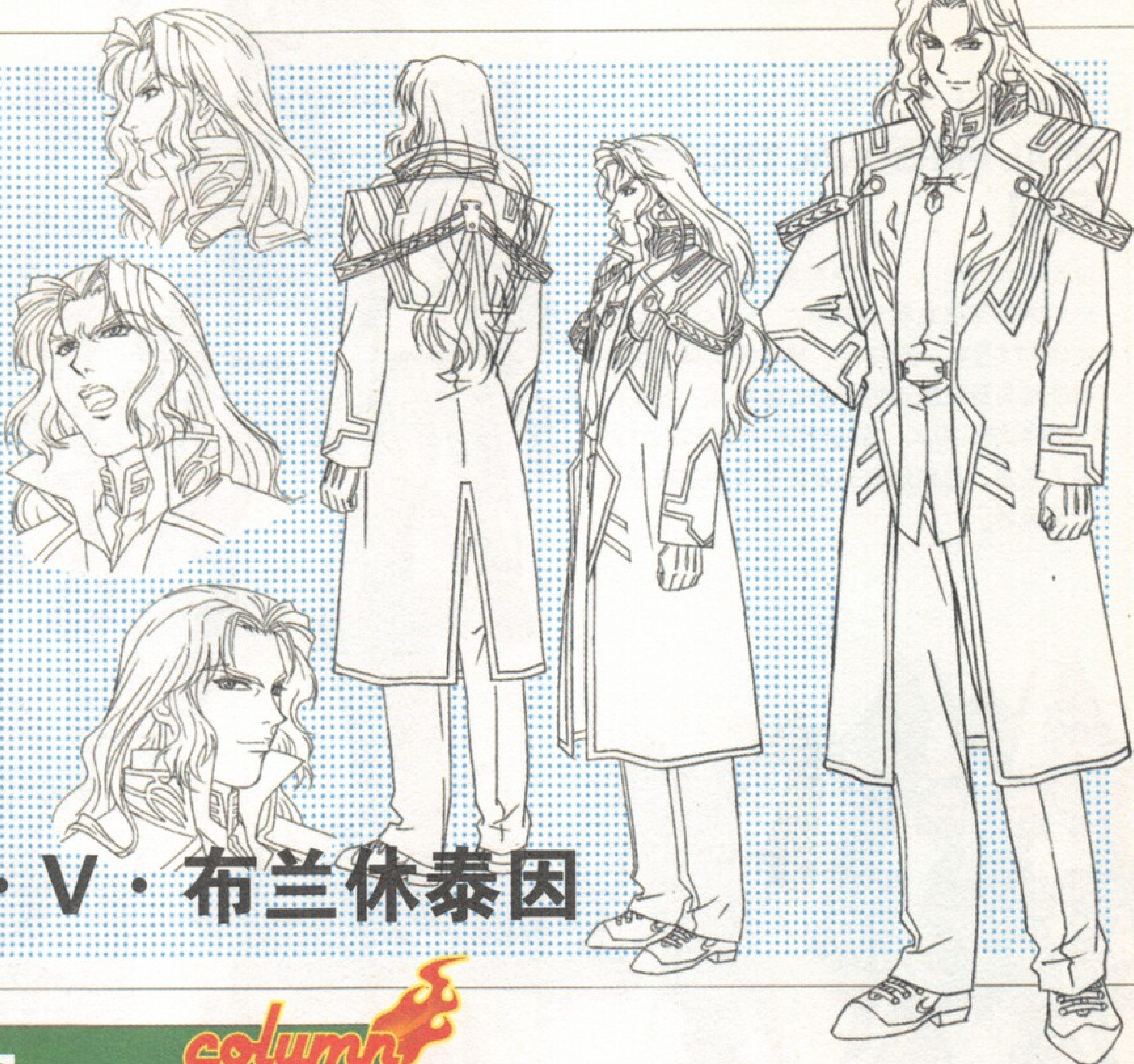


为了应付DC的AM机体，伊鲁姆的古伦加斯特和英格拉姆的猛禽出动迎敌。



对命令"夺取战舰钢"抱有疑问的特贝斯特不同，艾尔扎姆觉得夺取敌人的战舰加以利用是有必要的，二人展开讨论。





殖民地统合军的王牌驾驶员。官衔是少佐。作为战斗指挥官支援DC。SRX小队莱的哥哥，在新西历184年阿尔卑斯事件时，失去了爱妻卡特莱娅，自己的机身上一般设计成“龙卷”形黑色涂装。美食家。

（配音：稻田 ）

艾尔扎姆·V·布兰休泰因

column

布兰休泰因家

布兰休泰因一家，使居住在宇宙殖民地的名门。家中优秀的军人辈出，一家之长麦亚目前就担任殖民地统合军总司令的要职。SRX小队的莱，作为布兰休泰因家的次子，在少年时期就接受了严格的贵族军人教育，但是与袒护DC的父亲和哥哥艾尔扎姆现在是敌人。





汉斯·比帕

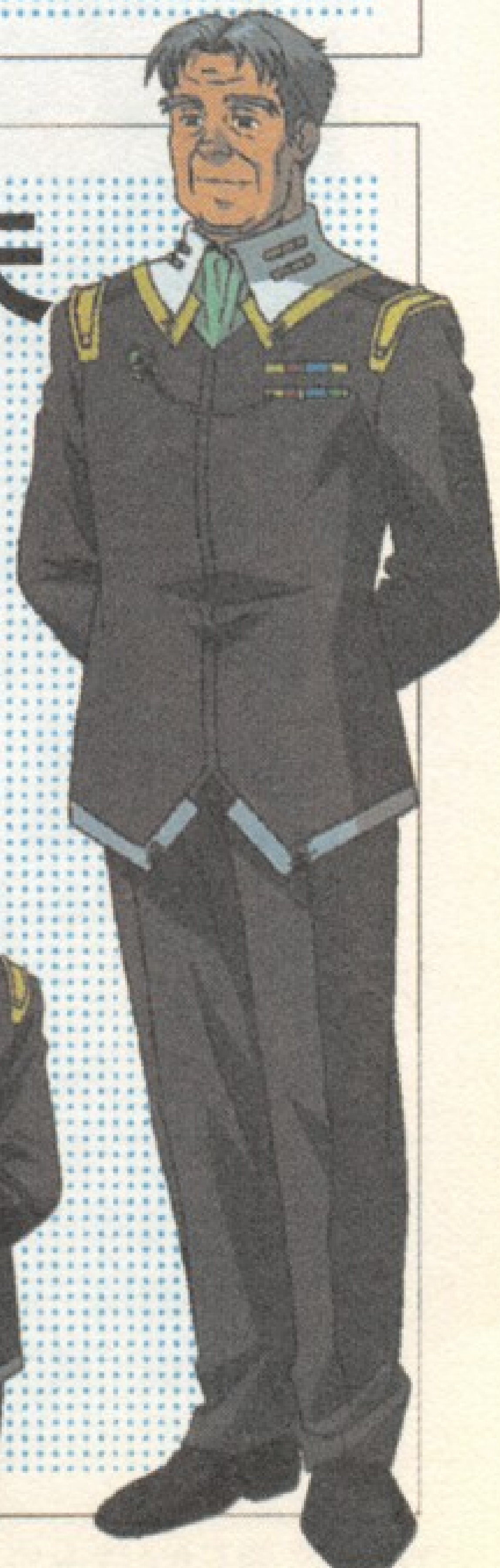
（配音：树谷裕）

地球联邦军极东支部的战斗指挥官。官衔是中佐，狡猾，等级意识极强，认为自己的出身最优。无视上司，冷遇部下。

雷卡·兰多夫

（配音：清川元梦）

地球联邦军极东支部的司令官。官衔准将。温和的老好人。给人以睿智的感觉，曾经作为联邦军统合参谋本部的知将而有名。现在也参与地球圈防卫计划，并发起了SRX计划。







高中荣

（配音：铃木琢磨）

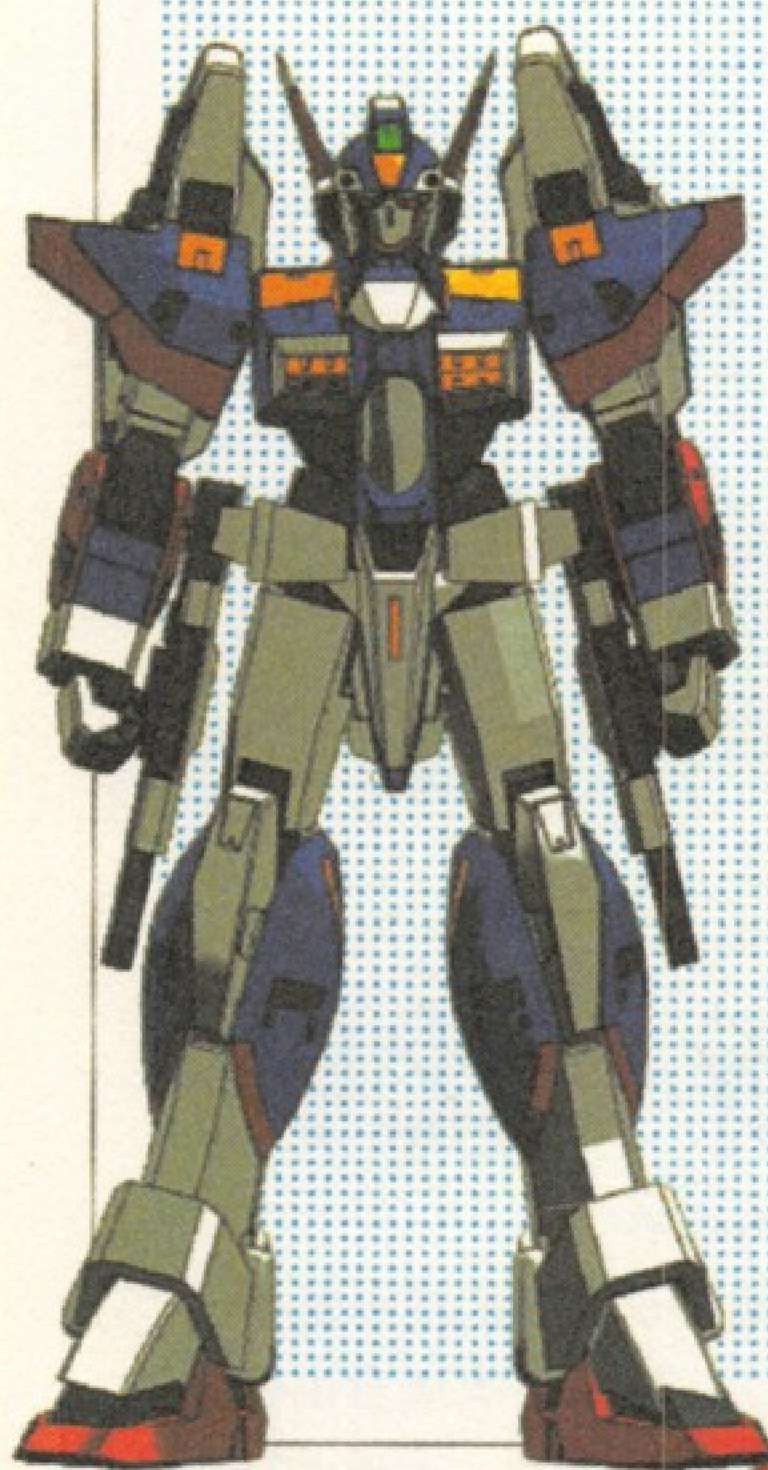
地球联邦军极东支部的副司令。官衔是中佐。是雷卡准将的优秀参谋。是一个神经质的现实主义者，不能通融，但总是为部下的安全着想。

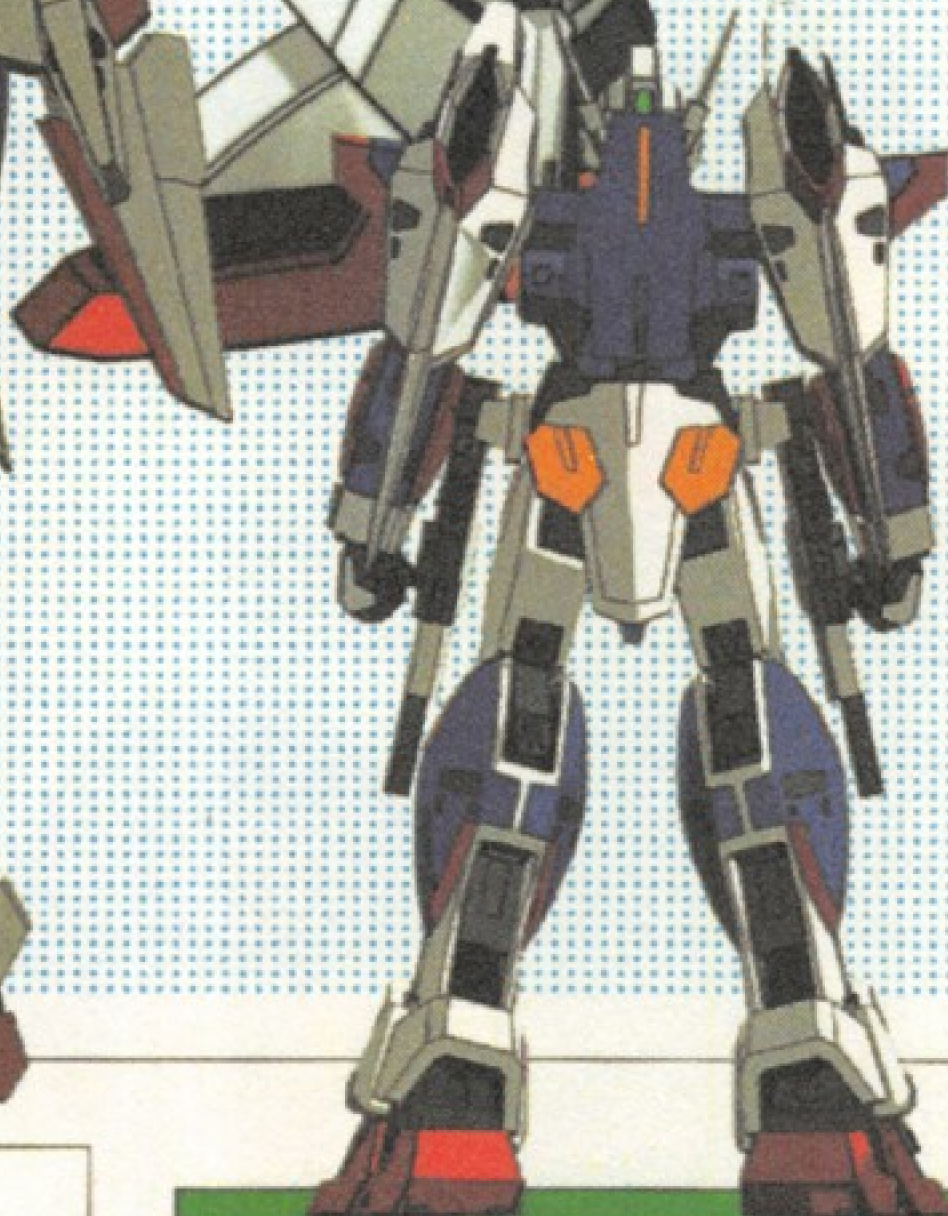
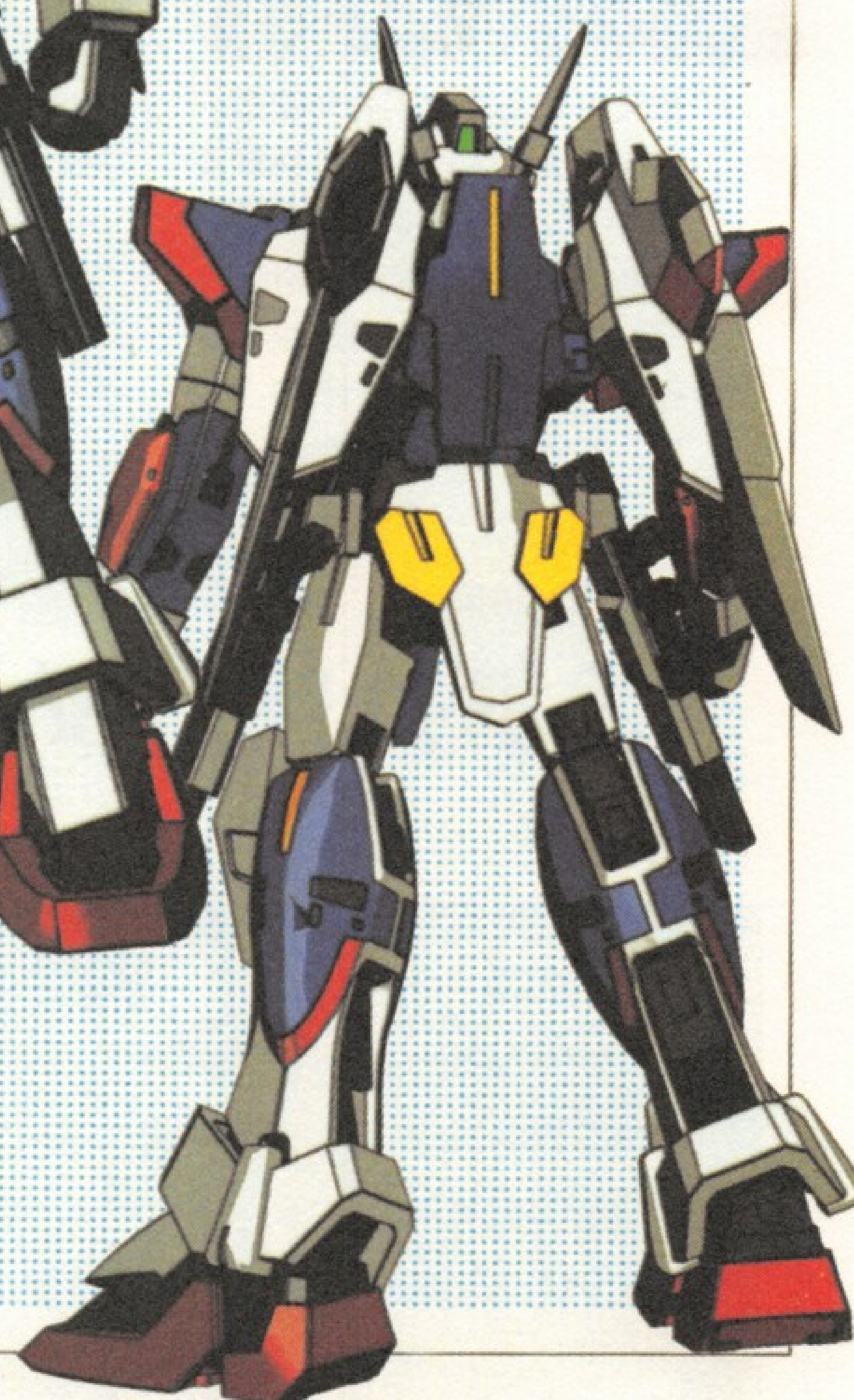
REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1
R-1

全高：19.1米　　　总重量：50.2吨

地球联邦军极东基地实施的"SRX"计划开发的PT1号机。近接战，格斗战机体，装备有能给与敌机确实打击的实弹兵器。搭载T-LINK系统，导入了最新的PT技术和EOT外星人技术，目前所有开发的机体中堪称最接近完美者。

"R-1"是基于PTX-006（L）猛禽的基础上开发的，和猛禽一样具有飞行形态的变形能力的机体，飞行形态叫做"R-WING"。



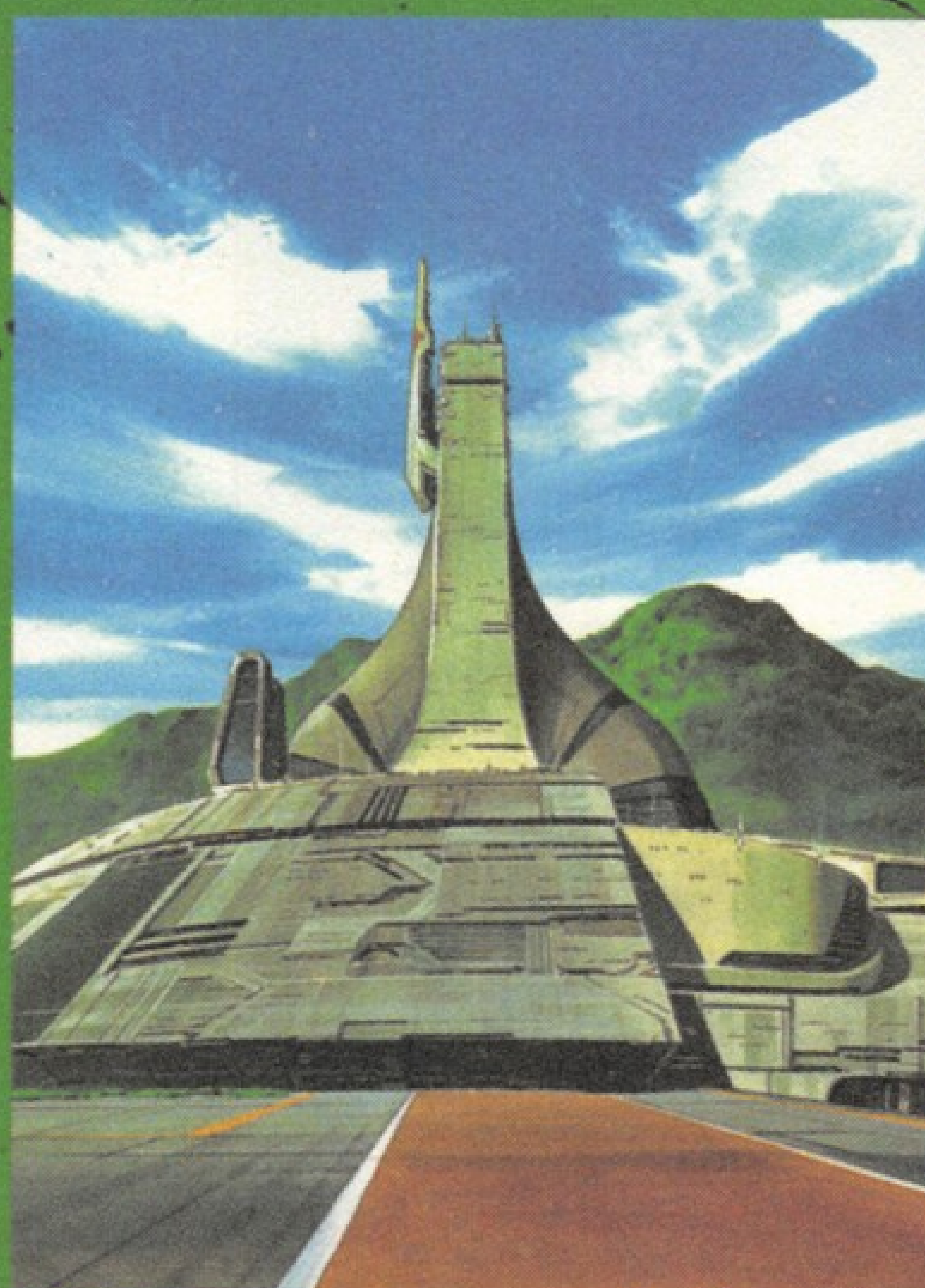


DCAM-006VT
卡里昂加强型"龙卷"

全高：18.9米　　　总重量：30.4吨

"卡里昂"是DC以及殖民地统合军配备的，指挥官用AM机。此机体专为艾尔扎姆作了调整，机身颜色设计成他喜欢的"黑"色。

地球联邦极东支部伊豆基地 column



在日本的伊豆下田冲的人造岛设置的联邦军基地。负责极东支部的所有事物。基地司令是雷卡兰多夫准将，麾下聚集着各种人才，具有联邦军所有支部中屈指可数的战力和人才。与北美支部兰古雷基地，南欧支部阿比阿诺基地并列作为"地球防卫圈计划"的一个据点，并正在进行对外星人战斗用机动兵器的开发计划"SRX"，以及拥有即将完成的宇宙诺亚级万能战斗母舰"钢"，是联邦军的重要据点。

超斗士，咆哮！

SRG-01-1 GRUNGUST
SRG-01-1 古伦加斯特

动感模型
原型制作：大石凡（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）



作为特有机体开发的古伦加斯特，与一般的PT机体造型明显不同，也是此模型的魅力之处。“超斗士”，名符其实。





DCAM-006VT GUARLION CUSTOM "Trombe"
DCAM-006 卡里昂加强型“龙卷”

动感模型
原型制作：丹羽幸贵（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）

虚空的支配者





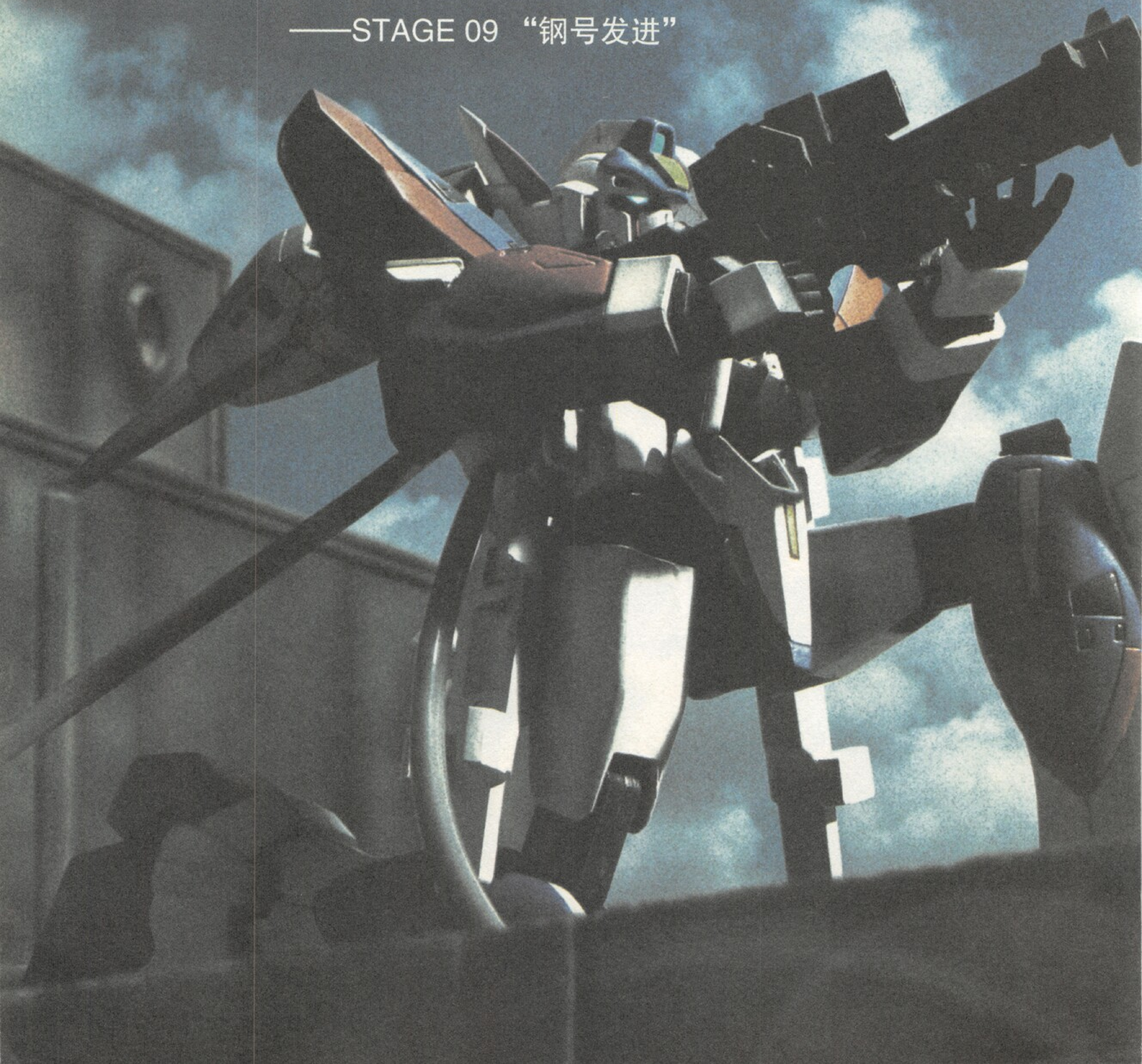



艾尔扎姆攻击伊豆基地时使用的机体，比里昂更接近人型，DC的机体却感觉英雄感四溢。

一颗光弹，划破长空！

DC采用了最后的手段，向“钢”发射了巡航导弹，战舰钢的雷达受损，不能进行拦截射击，R-1使用T-LINK系统前往拦击。但是由于机体没有调整到最佳状态，隆盛只能全力以赴。

——STAGE 09 “钢号发进”





REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1
R-1
R-1

Non scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima"Zokeimura/VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa"Virginal art/VOLKS"

风之魔装机神

STAGE 10

“钢”的目的地是DC本部艾多内乌斯岛。为了扫除后顾之忧，大铁舰长决定先行攻占航路前方的DC基地威克岛，作战计划是，英格拉姆的野猪，伊鲁姆的古伦加斯特，隆盛的猛禽三机先行破坏威克岛的迎击系统，之后由“钢”以及PT部队对基地进行压制。隆盛一行前往威克岛，但是这里居然配备了炮击战用AM“巴雷里昂”，就这样与预想外的机体展开了苦战。突然，曾经在南极出现的机体“魔装机神塞巴斯塔”从天而降，迷之机体开始攻击DC，在塞巴斯塔的广范围攻击“塞巴闪光”照射下，DC机群被一举全歼。

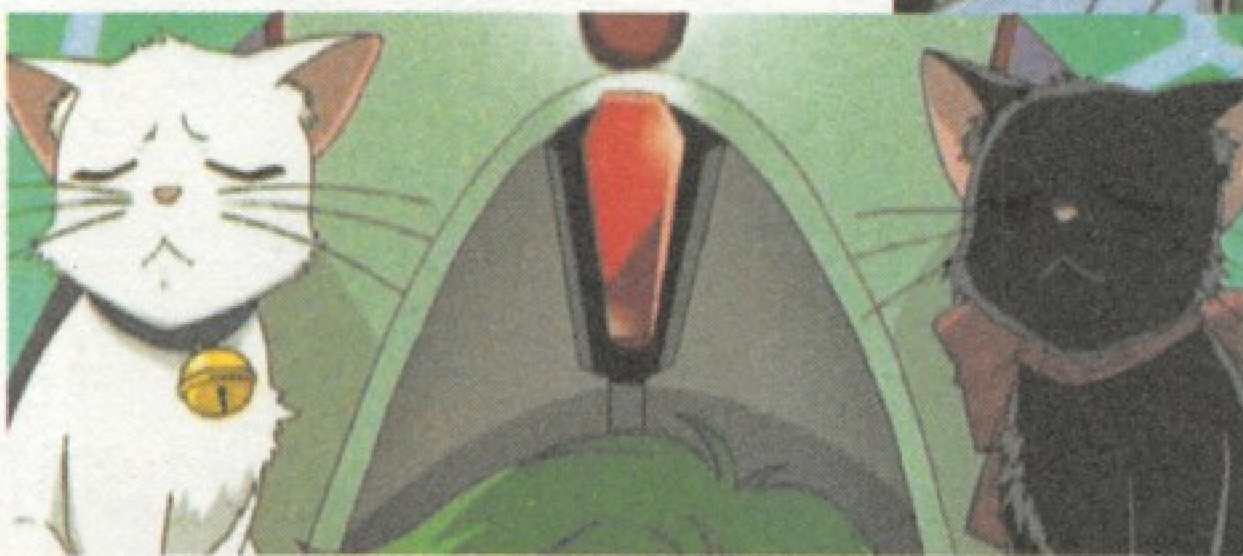


在前往DC本部艾多内乌斯岛的航路上，始威克岛攻略作战的“钢”号



威克岛攻略正式展开，隆盛驾驶具有飞行能力的毕尔特拉普塔先行攻击。

虽说已经习以为常，但还是对正树的方向盲，禁不住暗伤脑筋的两只猫型使魔，小白和小黑。





一路追踪愁的安藤正树，但是他的方向盲确实是个问题。

风之魔装机神降临！突入其中！



在威克岛的防卫中，DC动用了改良型炮击战用新型AM“巴雷里昂”。



“巴雷里昂”的炮击能力之高令战舰“钢”陷入苦战，战局明显对联邦军不利。



突如其来的“塞巴斯塔”，在“塞巴闪光”之下，炮击战部队“巴雷里昂”机群灰飞烟灭。塞巴斯塔究竟是敌？是友？



隆盛与楠叶，在休息时互诉衷肠。



加达为了了解隆盛和楠叶的关系侧耳倾听，被路过的加内特打断。



拉托尼也在若无其事的聆听隆盛和楠叶的谈话，她在想什么？



得知袭击伊豆基地的是莱的哥哥艾尔扎姆以后，英格拉姆问莱，“能与亲人战斗么？”，莱陷入矛盾中....



担心莱的隆盛和彩，得知来袭的敌人居然是队中莱的亲哥哥时，二人心情复杂。



担任威克岛防卫的，DC军特恩贝斯特·霍克少佐。

SRG-01-1
古伦加斯特

全高：48.7米　　总重量：357.0吨

特斯拉研究所开发的，对外星人战斗用超级机体。作为特种人型机动兵器，比一般的PT机体具有更高的性能和攻击力。拥有很高的泛用性能，可以变形为飞行状态的“翼之加斯特”，和战车形态的“加斯特战车”，此外，作为辅助操作系统，还搭载有脑波控制装置和声控武器选择系统。

“STAGE 11”
以后的故事会如何展开？

战舰“钢”直指DC本部冥王岛，为了追击DC的白河愁，正树以及塞巴斯塔加入战斗序列，但是，并没有想象中的那么简单，DC的AM部队不断进行着追击。隆盛和天山作为敌人在战场上互相认识。DC方的冰川凉斗和托马斯·布拉特作为新角色登场，多角色剧情由此展开。今后的“超级机器人大战OG神圣战争”依然不容错过。



column

超机合神 班布雷德3



作为剧中剧的动画。在隆盛的房间里贴着超机合神的海报，而且，还有合神的玩具。喜欢超级机器人的隆盛，居然是超机合神的FAN？同样喜欢超级机器人的，SRX队的罗伯特H大宫，同样也是拥有全部“超机合神3”动画的FAN。

特别访谈



寺田贵信

作为超级机器人大战的制作人而被人熟知，正在以PSP、PS3以及NDS三个平台为基础开发机战新作。

制作人寺田为你讲述另一个“OG”

“总之，就是想看到机器人。”

——首先，寺田先生在动画版[超级机器人大战OG 神圣战争]中担当什么工作呢?

寺田：在这次的动画版中，和制作组一起努力，把它作成一个系列，对其庞大的故事进行设定，并且担任整体的监修工作。

——动画版和游戏版的“超级机器人大战OG”最大不同是什么呢?

寺田：最大的不同就是机器人的外观了，游戏版的机器人是Q版的比例，而动画版则是真实比例的CG。其他的地方，与监督和制作组商谈以后，各个章节要做一些改动。游戏版的章节太多，必须要删剪，基本的流程和游戏版的一样，一部分人物的设定进行了变更，并且加入了独特的要素。之外，重视战斗的游戏版中，对话场面中并没有太多的文字，而动画版中这方面凸现演技的部分，则需要制作组来进行添加。动画版的整体流程与重视战斗的游戏版相比，“既有战斗不多的章节，也有光是战斗剧情的章节”，显得张弛有序。

——也就是说，动画版中，人物和世界观的刻画都比较深刻，是这样吧?

寺田：实际上，这正是动画版的制作最辛苦的地方，在游戏版中没有涉及的，就是说没有必要涉及的部分——举个例子，基地的外观，基地的内部，在周围生活而在游戏中没有出现的人，他们的爱好以及怎样生活的等等——这些没有出现过的东西，都要在动画版中一一设定，可以说是相当的辛苦。

另一方面，我们希望尽可能的让游戏中的机体在动画版中亮相，但是这样的话，人物和机体就要比一般的动画多得多。想制作各种各样的场面，但是与受时间和话数限制的游戏版不同，动画版只能定格在30分钟以内。这方面听取了监督和制作组的意见，对故事重新进行了设定。

——那么，这回做成动画版有什么值得关注的地方么?

寺田：总之就是就是想看到机器人就是了，所以以“什么都有”为基本的世界观，所有的真实系机器人，超级系机器人都混杂其中，各种系统和不同的东西都掺和在一起，并没有进行统一口径，这些个性丰富的机体的战斗场面，一定会带给大家很多乐趣。

另外，人物方面也比较充实丰富，开始时是以“伊达隆圣”作为主角进行故事的展开，后来慢慢演化成各种角色纷纭的群像剧，这点值得关注。

——将这些游戏中的机体形象，在动画中进行描写，有什么辛苦的地方么?

寺田：游戏版中是2D制图，动画版则是3D，因为战斗场面的视角完全不同，动画版的战斗场面根本就不能用游戏中的战斗场面来顶缸。2D就是2D，虽然游戏制作组的各位已经尽了最大的努力，但是无论如何，3D只能用3D的表现方法。

迄今为止的“超级机器人大战”的游戏中的战斗场面，已经先入为主成为动画版的模版，那么怎么才能将这些机体在动画中进行真实形态的制作，这是个不能回避的问题，而接受这一挑战的动画版制作小组的辛苦也就可想而知，我能够对他们说的只有，继续努力吧，仅此而已。

——那么，在游戏中沉浸多年的人们马上就能看到一个完全不同的超级机器人大战了，是这样吧?

寺田：是这样，游戏版与动画版虽然神似，但是其表现方法却完全不同，进而言之，在游戏中诸君可以根据自己的喜好，任意培养机体，而动画版则必须完全顺从我们制作小组的摆弄，也许会有人咧着嘴说“我喜欢的那个机体没有出现！”可能会有这样的情况。因为动画毕竟与游戏不同，请大家给与谅解，当然也有在游戏中没有出现过的机体，“啊~这个机体厉害，这个我喜欢”也许也会有这样的情况，总之请大家拭目以待。虽然它们是互补的关系，但是两个版本毕竟不是一个东西，一开始就不能视作一体，我想游戏版与动画版各有所长，还是请大家各取所乐吧。

“这就是追求理想的结果”

——为什么副标题是“神圣战争”呢？

寺田：实际上最初没有留意副标题，“就用超级机器人大战OG这个名字不就行了么？”有人有过这样的建议，但是BANDAI的制作人下了命令“无论如何给我加个副标题！”，头都大了。

这次的剧情中“比安・佐尔达库（**ビアンゾルダ十ク**）”是个关键人物，因此，干脆就把“比安的野望”作为副标题吧，提出了建议书，可是被制作人给否了，只能另想折了，“比安”治下有个组织叫“神圣的十字军”，那么组织一下语言，就做成了“神圣战争”这个副标题。经常有人会问“DC战争篇到底结束没有呢？”那么，只要看下去，您就会得到答案的。

——动画版有什么其他值得关注的地方呢？

寺田：动画版中插入了游戏所没有的1，2个章节，这些细微的地方有所不同，顺便说一句，这些动画版的章节我想不会在PS2版的“超级机器人大战OG”中登场。

之前已经说过，动画是动画，游戏是游戏，各有各的乐趣。动画版不能进行太长时间的说明，因此，有些情节是了解OG的人才能明白的。前半部中，在游戏中出现过的与本篇无关的角色会走个过场，也加入了只有了解OG的人才能引起共鸣，会心一笑的场面。后半部，随着人物角色的增加，战斗也日趋激烈，没有闲功夫加入搞笑的剧情，而加入了一些与游戏版不同的要素。顺便说一句，现在正在制作的PS2版与移植前的GBA版流程十分接近，因此为了统一，对动画版的故事进行了一些修正，大家看了动画就会明白，某些角色的出场时机会与游戏版全然不同，构成进行了大胆的改动。这里说到的变动，以后大家会亲眼看到。

从整体来看，剧情会越发热烈，庞大起来。4话加起来就是一座山，6话是大山，9话加起来就是一座巨大的山。以后还会陆续奉上与DC决战的剧情，敬请期待。

——最后，对读者以及所有的机战FAN，您还有什么要说的么？

寺田：我脚踩着两条船，PS2“超级机器人大战OG”的开发和动画版“超级机器人大战 神圣战争”的制作，眼睛都快转不过来了。机战的游戏就不用多说了，今后大家还会慢慢熟悉机战动画，请拭目以待等候今后陆续的展开。谢谢大家！







DGG-XAM3 LIOH

DGG-XAM3 雷凤

non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Ohishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

在PS2游戏"第三次超级机器人大战a"中登场的DGG3号机，搭载了"LIOH系统"人机交互系统的超级机体。作为主角机体登场的雷凤的模型，终于推出了。感觉有一些忍者的味道，大石凡将这个设计厚重的雷凤立体化。肩部装甲，脚部的助推器等局部都作了特别的重点设计，因而十分好看。



DGG-XAM3 LIOH

non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Ohishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"



由于善长的是格斗战，因而未进行武装方面设定的雷凤，它的模型同样未附属任何武器装备，取而代之的是丰富多彩的各种手，脚，胸部的可替换性的零件。

通过替换腕部的零件，可以展现各种不同的姿势，从腕部的上方将零件取下，组配可交换的其他零件，当然，可以不用考虑斗篷的存在，也可将其卸下，尽情的摆弄成各种姿势。





DYNAMIC GENERAL GURDIAN
DGG-XAM3 LIOH
DGG-XAM3 雷凰

可自由活动模型
原型制作：大石凡（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）
监修：寺田贵信（BANPRESOFT）



终于见到了以纯肉搏战为卖点的机体模型，本试作机内藏专用的可动关节，因为内藏有脚面，肩部的小尺寸可动关节，所以可动范围扩大到了相当大的领域。

DYNAMIC GENERAL GURDIAN

DGG-XAM3 LIOH

non scale full action figure
sculpted by Hiroshi Ohishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"



脚面内藏可动关节的脚趾部零件，这可以说是雷凤的标志性特征。另外可以闭合的脚部推进器，也可以通过零件替换真实再现。









脚内部在模型化的时候做了部分新的调整，再现了流线型的设计。

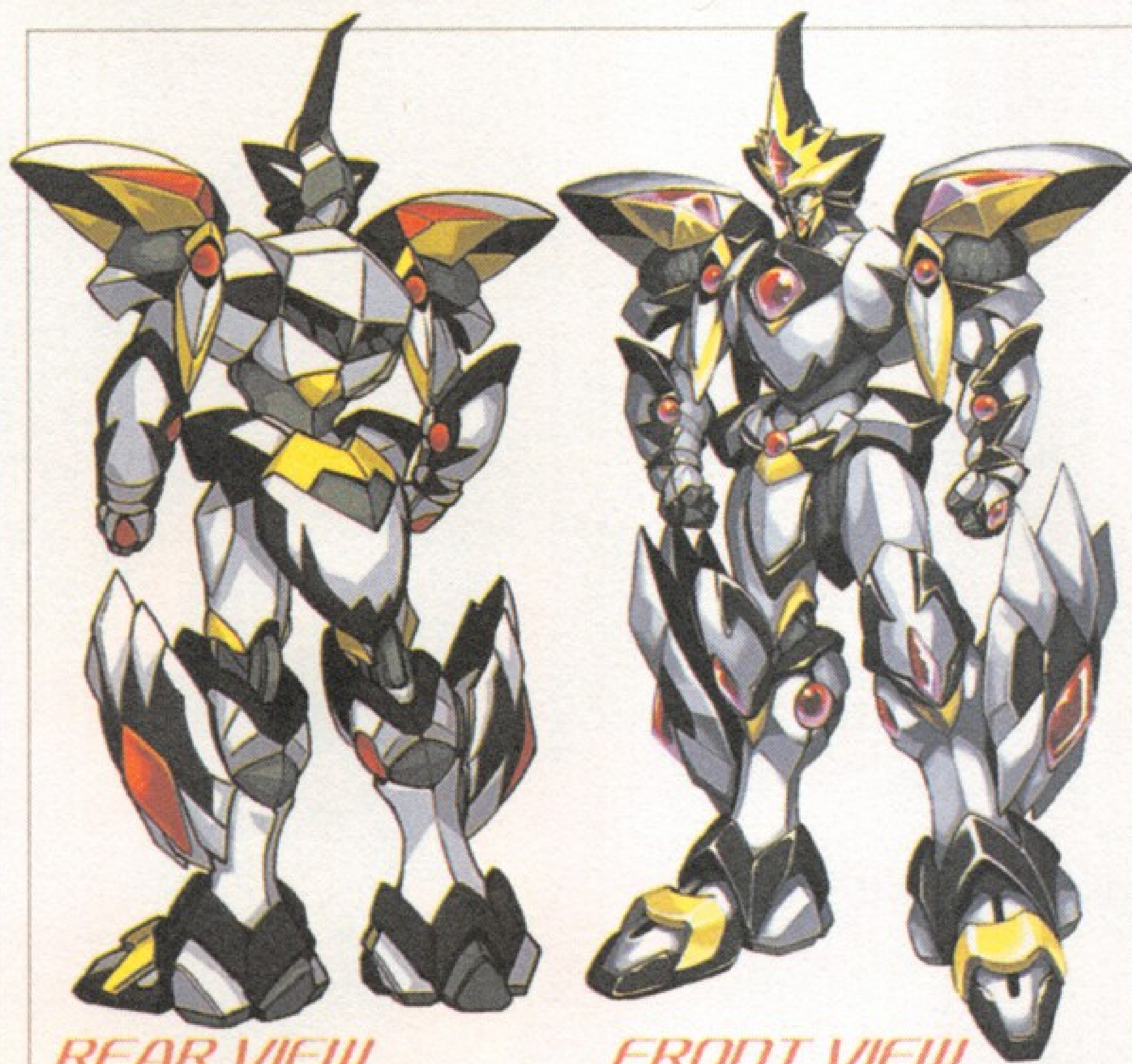
可以展现出除下斗篷的形态，因为斗篷与胸部零件相连，卸下斗篷的同时，胸部零件也同时替换。

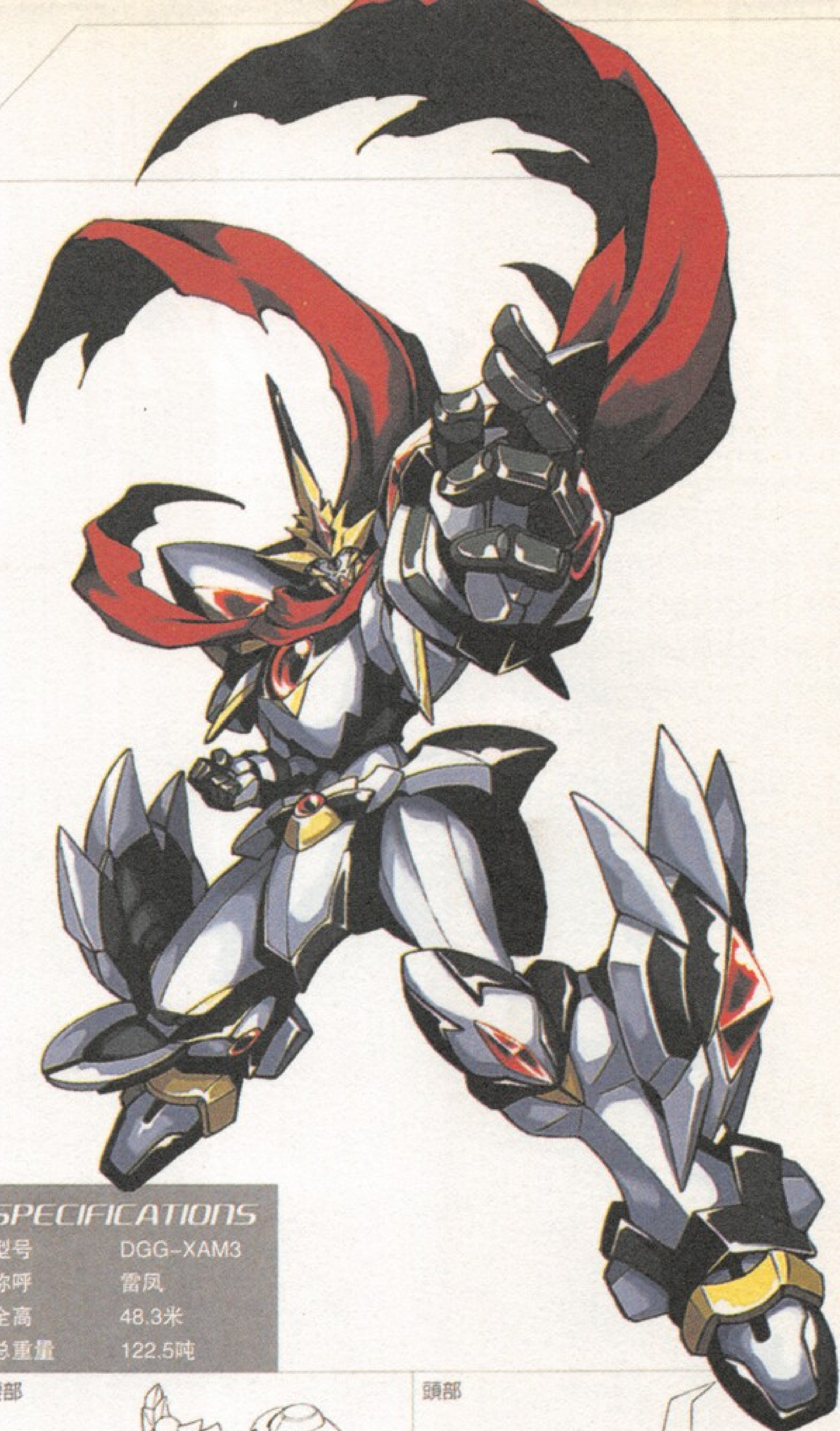
DYNAMIC GENERAL GURDIAN

DGG-XAM3 LIOH

DGG-XAM3 雷凤

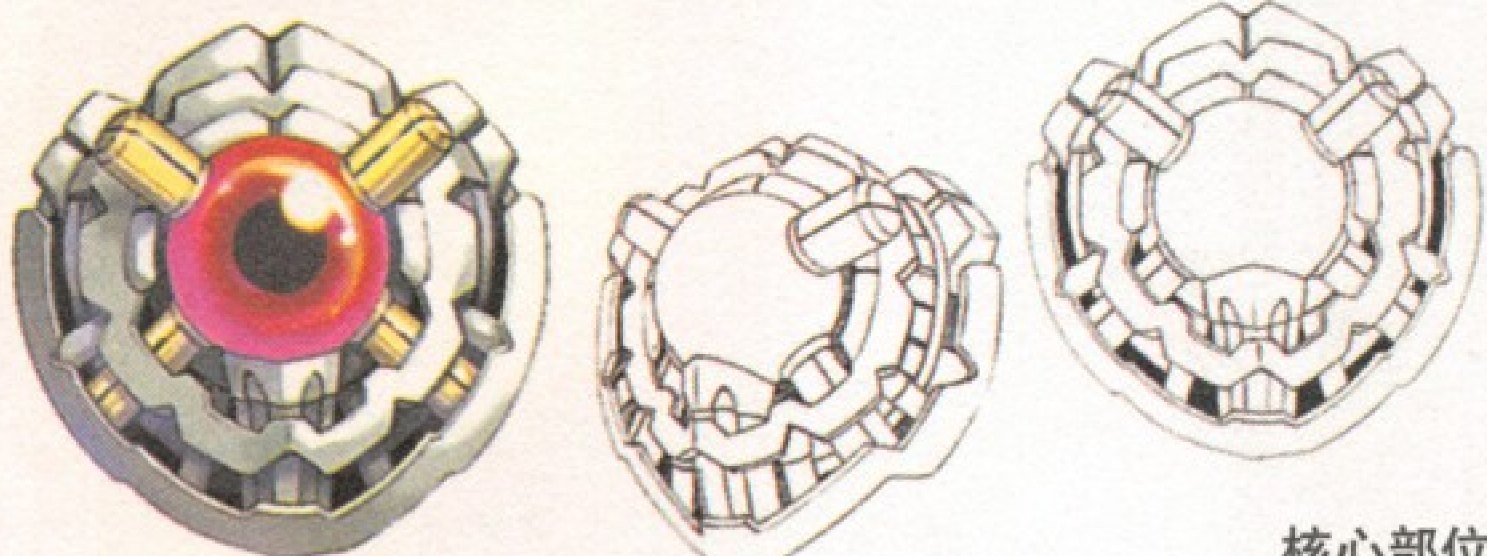
双G的3号机搭载了划时代的人机交互系统“LIOH系统”，擅长接近战，格斗战，特别是可以肘击强悍，另外，LIOH系统可以根据搭乘的驾驶员的特性，引发出他们的潜在能力，也就是说，作为战斗用OS（操作系统）的同时，又可以成为兵员养成系统。但是，他的能力并不被开发者卡奥尔・特奥米内博士，认可堪当DGG系列的3号机。





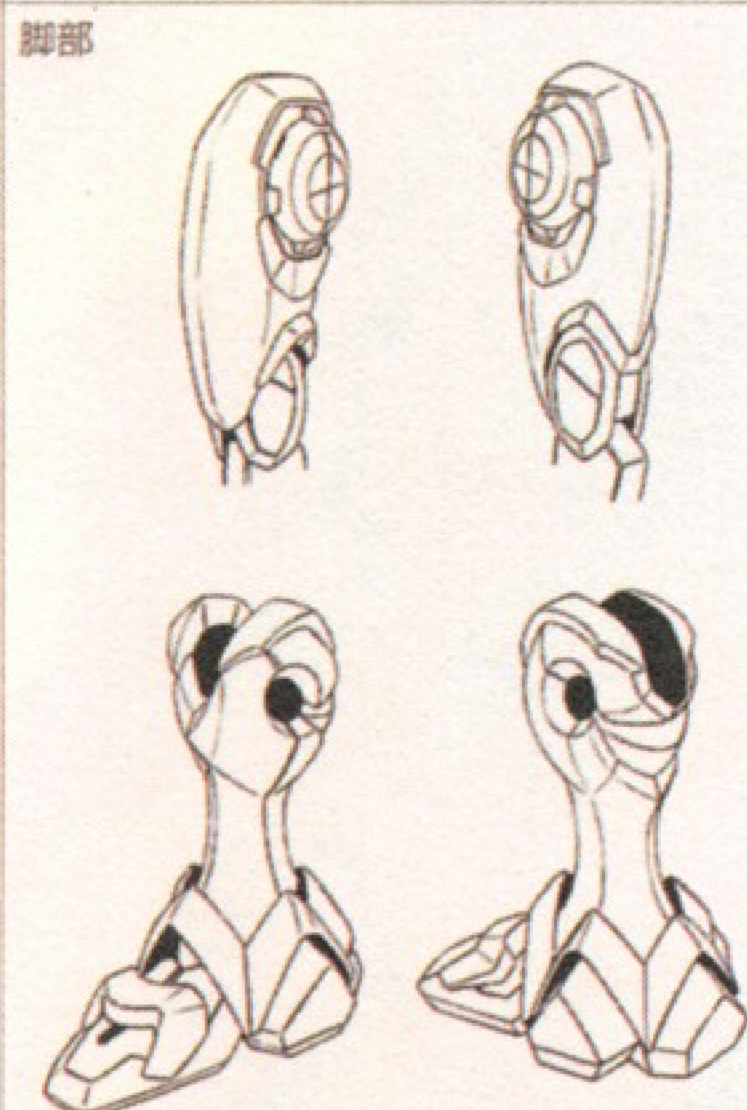
SPECIFICATIONS

型号	DGG-XAM3
称呼	雷凤
全高	48.3米
总重量	122.5吨

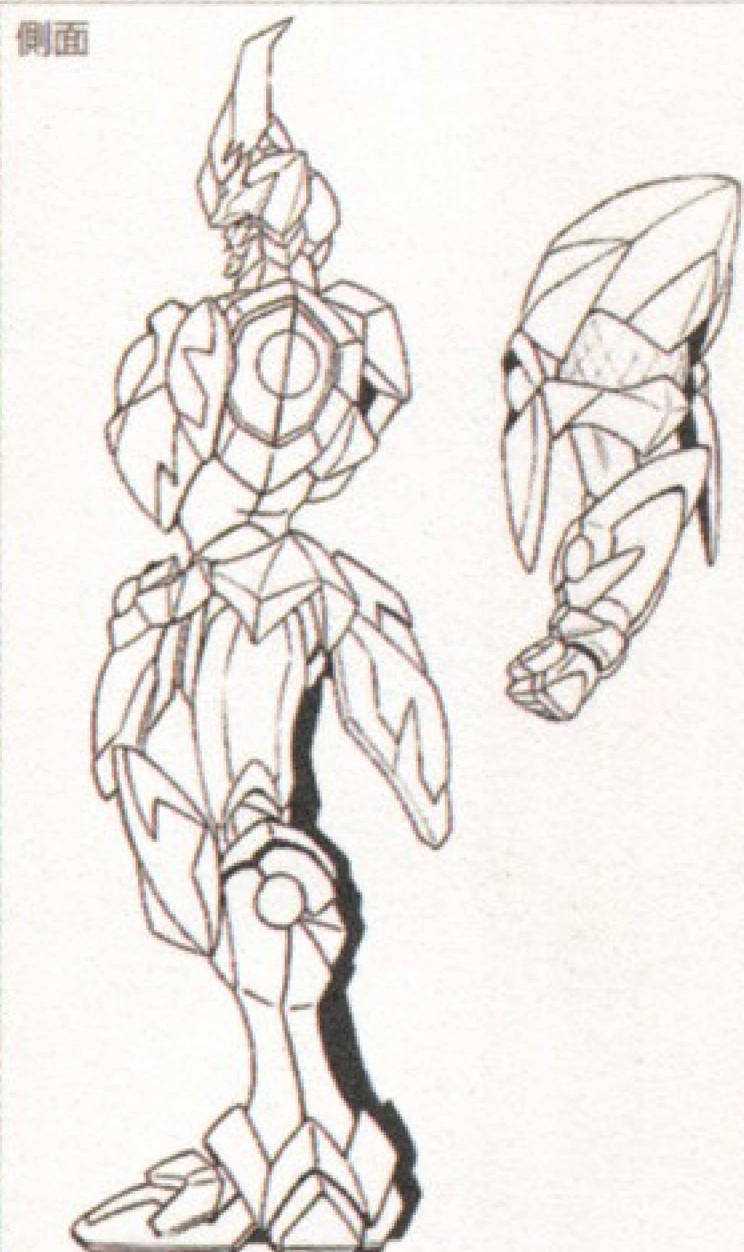


核心部位

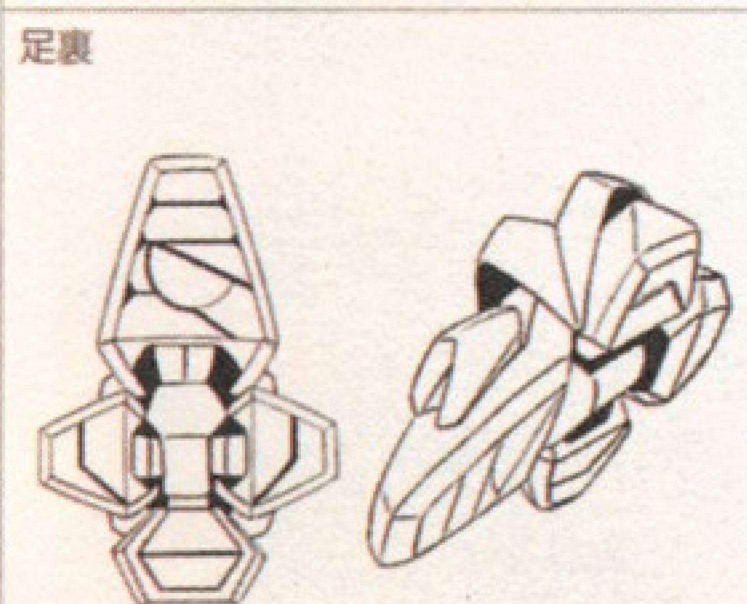
脚部



侧面



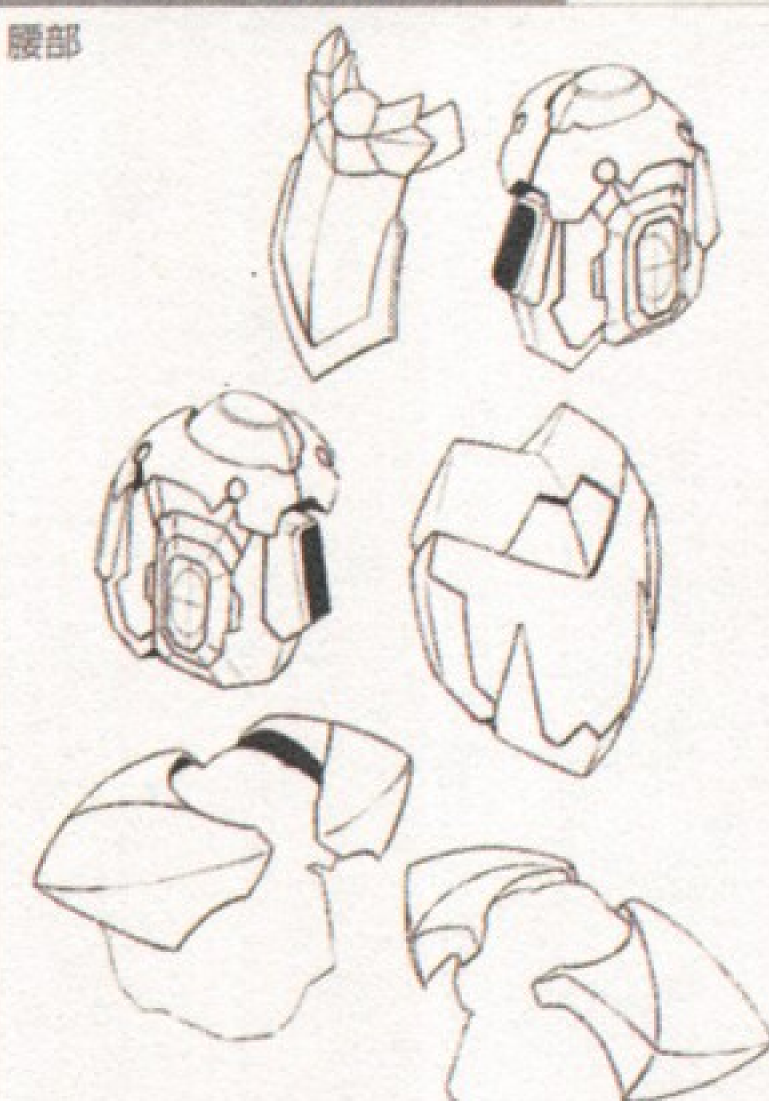
足裏



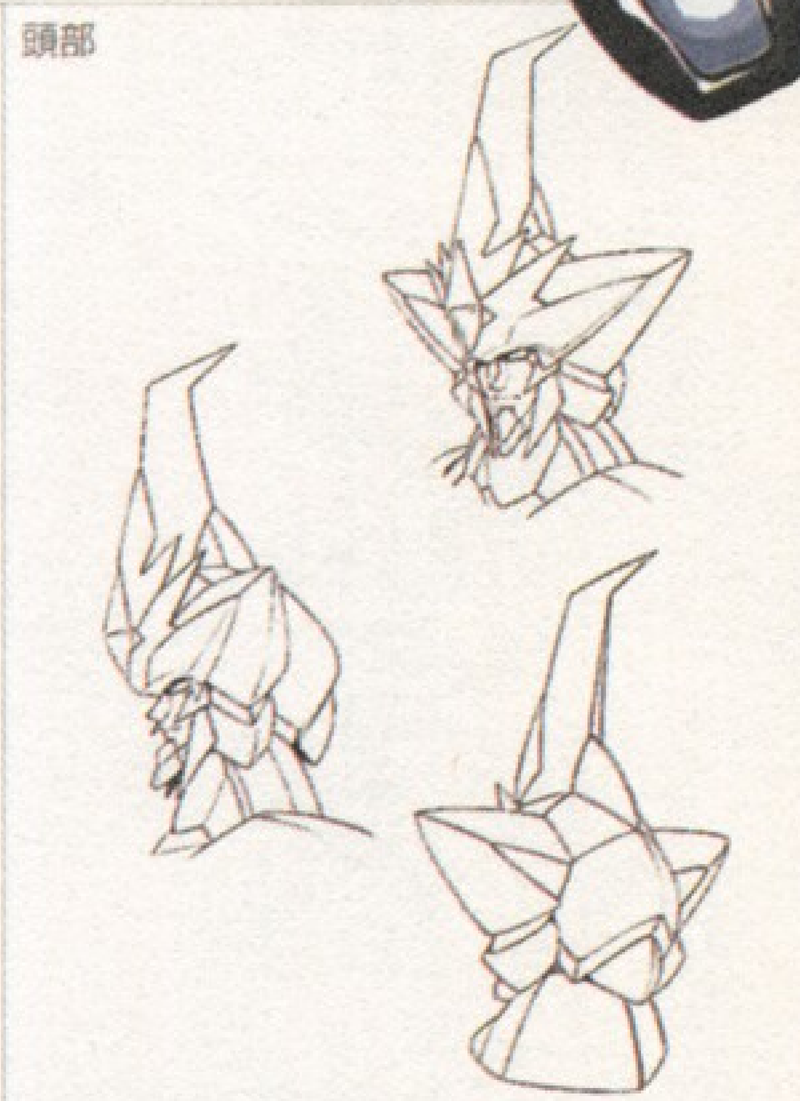
助推器



腰部



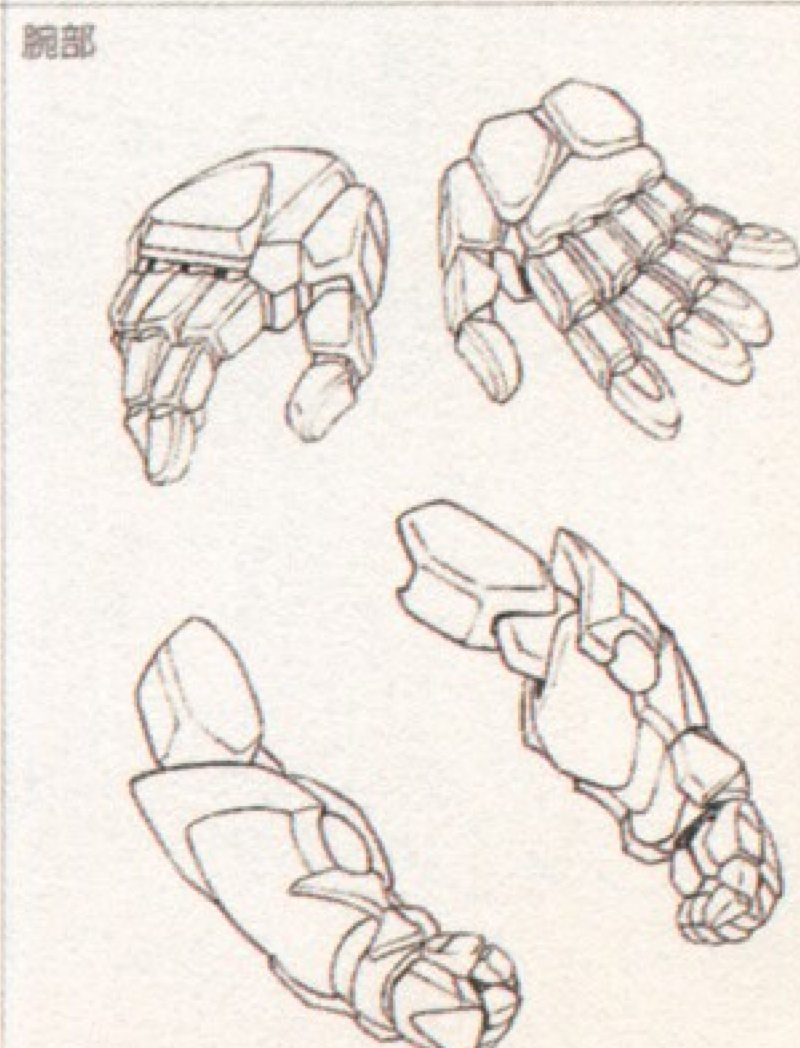
頭部



助推器



腕部



RYUKOOH

龍虎王

non scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

PS游戏"超级机器人大战a"中登场的超机人。为了与在古代被称作"百邪"的恶魔，妖怪战斗而生产出来的半生体兵器，在中国山东地区的遗迹"蚩尤冢"长眠，由于主人公的念动力而觉醒。中岛千明将宫武一贵的设计风格毫无保留的完全展现出来，对龙虎王单体的设计颇下苦功，通过尾巴和羽毛等可以活动的可交换零件再现了龙虎王的风采。







RYUKOOH

龍虎王

可自由活动模型
原型制作：大石凡（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）
监修：寺田贵信（BANPRESOFT）

以龙王机为主体与虎王机完成合体的龙虎王。曲线型的设计和身体的有机性等许多特点都得以立体再现。鳞形的肩甲和膝甲以及手脚的平衡掌握的很好，完全没有破绽，很有质感。作为机体，有机性动作太多，对模型来说相当的不利，但是通过对应的可替换零件可以尽情展现。





使用必杀技龙王破山剑时可以变形的剑，特意准备了通常和变形两种形态的剑身，从剑柄以上可以自由替换。



充满质感的手，有握着的，张开的，伸指的，非常丰富。

RYUKOOH

non scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"



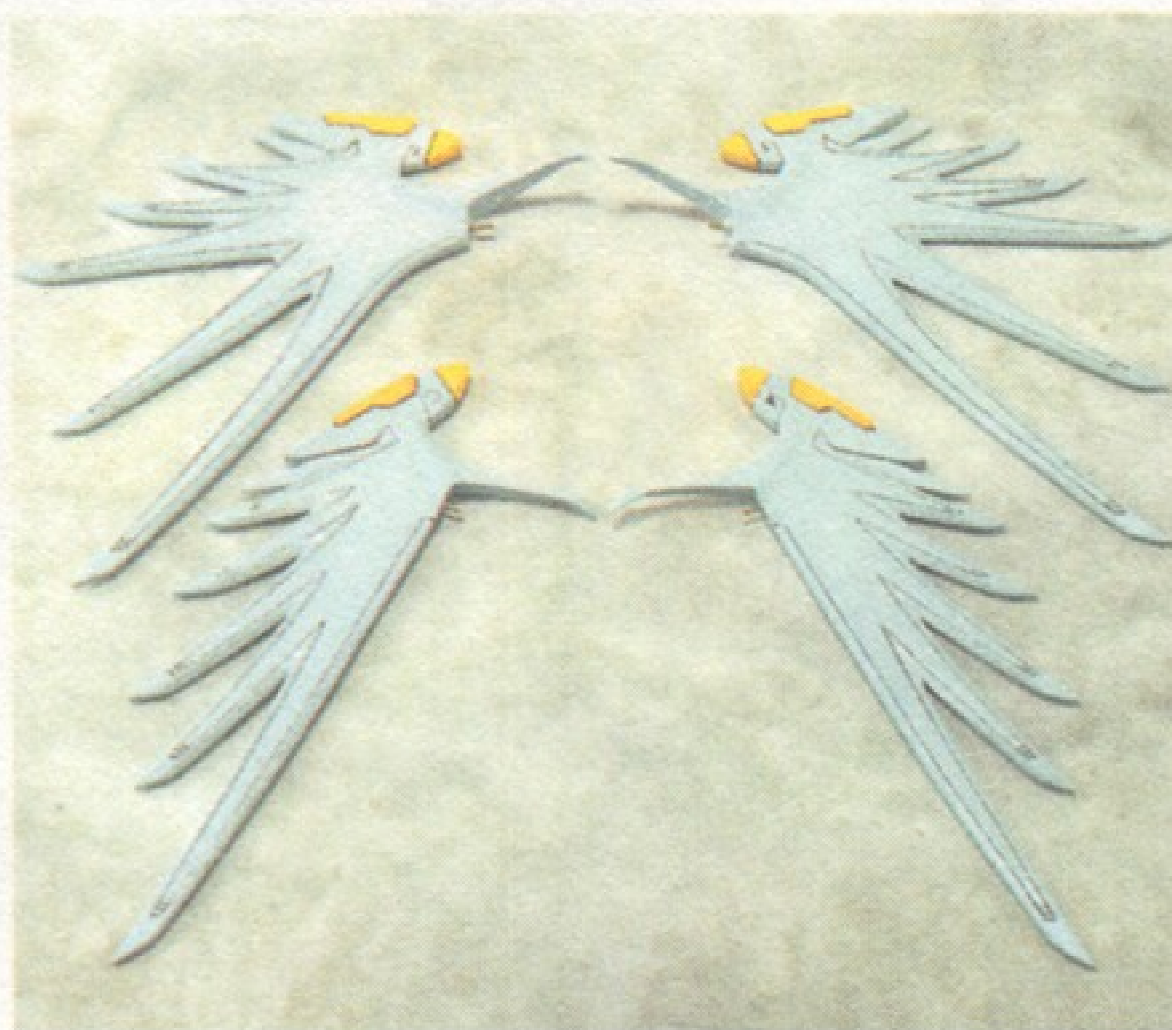
RYUKOOH

non scale full action figure
sculpted by Chiaki Nakashima "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"



投掷时的手型，利用丰富的零件可以塑造各种造型。

翅膀设计为通常的两种张开状态，照片中是试作品，用黄线连接，与正式发售版不同。



很难看见的背部的羽毛都真实再现，尾巴的接续处简直像蛇腹。



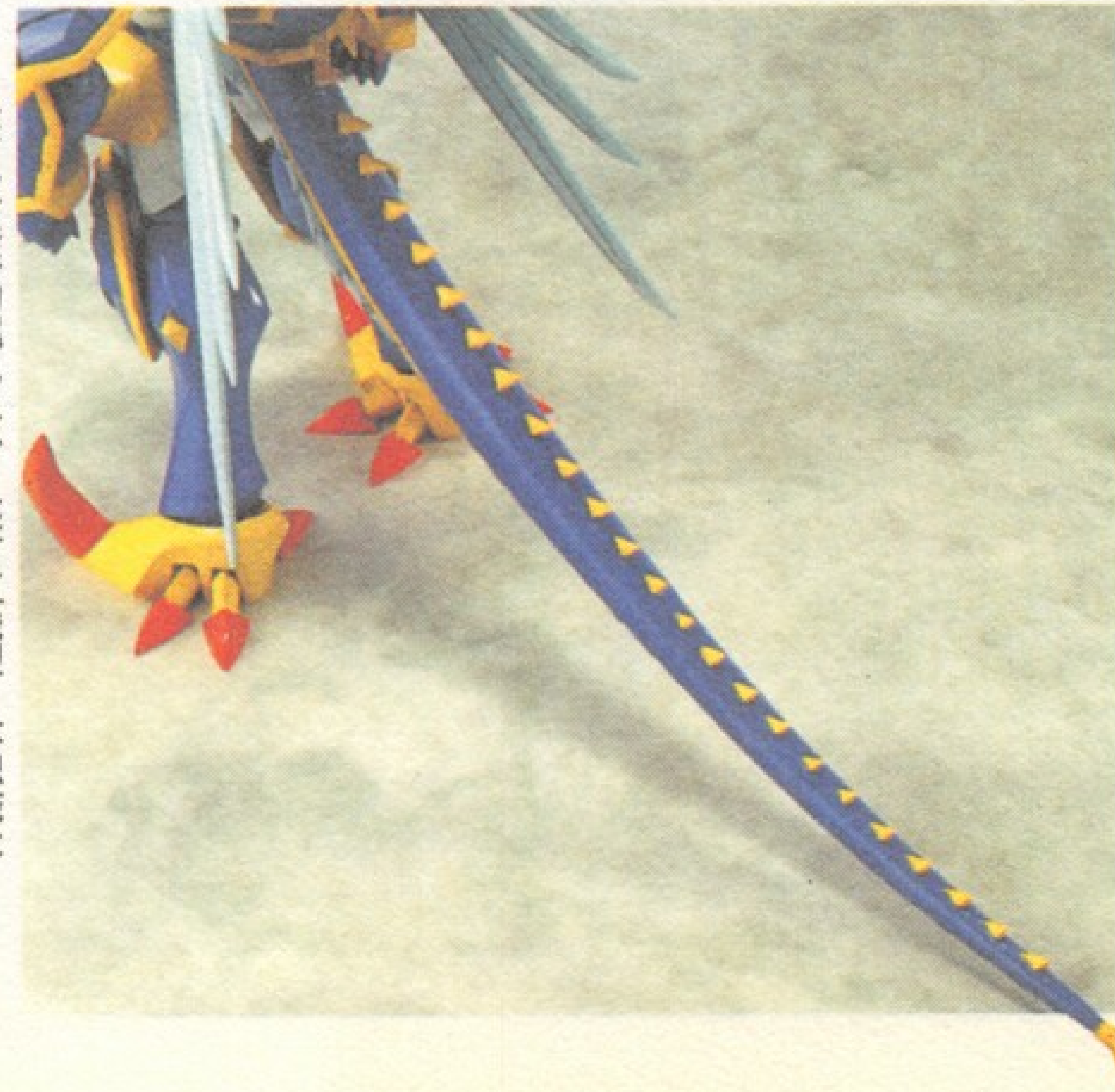


胸口的饰物可以换上自己喜欢的虎王机的脸。

脚部内侧的流线设计，以及左右突出的4只爪子，可自由活动。



除了波浪形的尾巴之外，还有直线型，体积庞大，包装费劲。



RYUKOOH

龙虎王

从中国山东发掘出来的龙王机和虎王机合体而成的超级机体。在古代文献中称作超机人，是古代人为消灭鬼怪“百邪”而制造出来的，此形态被称为龙虎王，头和四肢是龙王机，身体中央是虎王 机变形的。龙虎王是空水战的机体，用龙王破山剑，法术符术与敌人战斗。其构造现代技术不能破解，因而也就不能复制，安装了自律型思考回路，可以无人驾驶运行。龙王机虎王机都搭载古代技术“五行器”，可以吸收山海灵气转化为能量，力量在现代机体以上。

SPECIFICATIONS

型号：无
名称：龙虎王
全高：49.9m
总重量158.0t

武装：爆雷符
マグマ・ヴァサール
マウンテン・プレッシャー
龙王破山剑

REAR VIEW



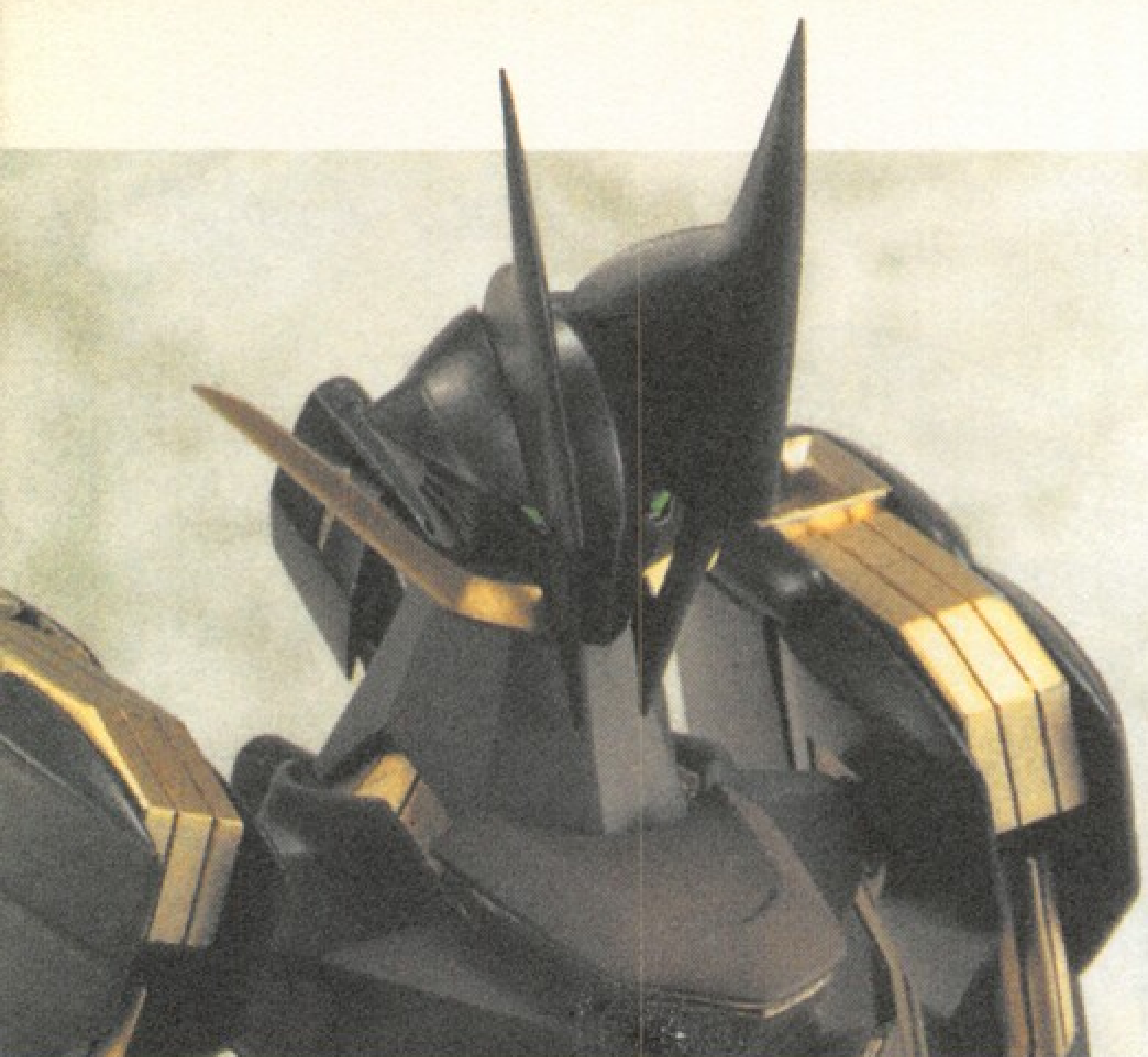


FRONT VIEW



合体シークェンス





真实体现机体个性的，构造复杂的头部，得到完美展现。

WERKBAU

“枪魔神”

原型制作：平井兴治（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）
监修：寺田贵信

“第三次机器人大战a”的真实系男主人公库巴雷·戈顿乘坐的中远距离用战斗机体“枪魔神”，独特的比例和色彩，以及多处不同构造的身体，经平井兴治之手再次展现。参考了金子的设计画，将关节处作成可动，由此制成了首座模型，另外，像风一样动感十足的颜色等设计由村川胜心真实再现。



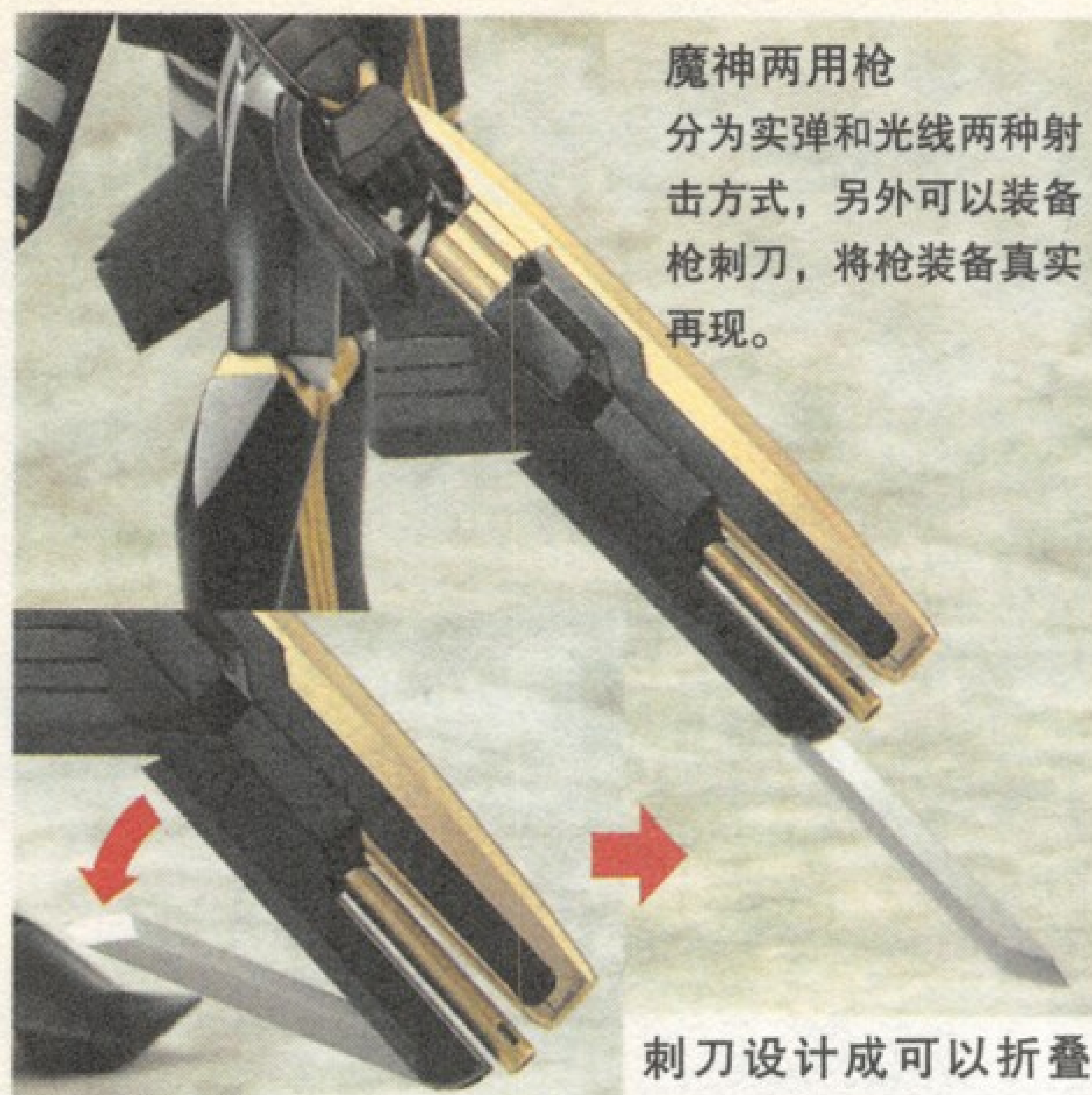


WERKBAU

sculpted by Okiharu Hirai “ZOKEIMURA / VOLKS”
finished by Shoshin Murakawa “Virginal art / VOLKS”

“枪魔神”贝尔谷巴

2005年7月，在a系列的最后一部“第三次超级机器人大战 a~终焉的银河”中，“电脑战机”中的机体也得以登场机战舞台，前所未有的阵容令机战FAN倾倒。其中金子一马设计的阿特拉斯的参战给人以强烈的冲击，凭借“真女神转生”出名的设计人金子加入机战系列，在游戏制作阶段就成为人们谈论的话题，其设计的独特造型和颜色搭配，强烈灼烧着观众的眼球。模型的设计者平井兴治准确的把握住这一点，将机体出色的立体化展现。



魔神两用枪
分为实弹和光线两种射击方式，另外可以装备枪刺刀，将枪装备真实再现。



刺刀设计成可以折叠收回式。

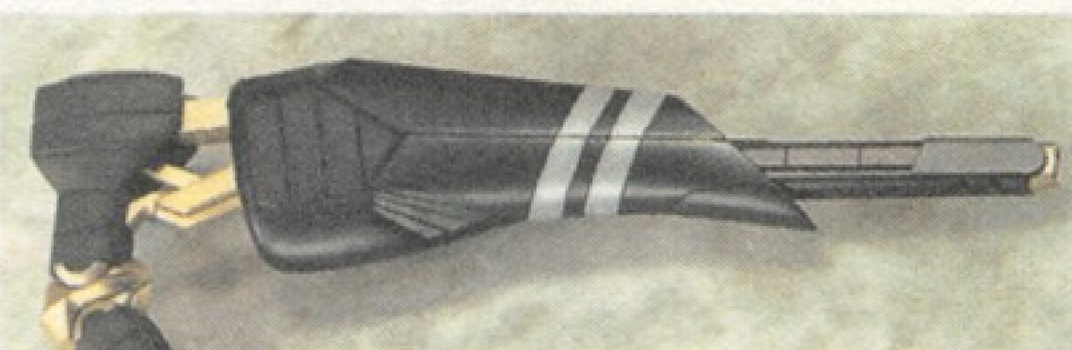
强力武器：强力之枪
将两肩的可替换零件进行组合。



下面将展现平井真实再现的枪魔神各种武器装备。

如伸展状态的设定画所示，通过辅助关节将武器与身体连接在一起。

这样就明白与腕部是怎样连接在一起的了。



从侧面看强力之枪的展开状态。



遥感激光炮

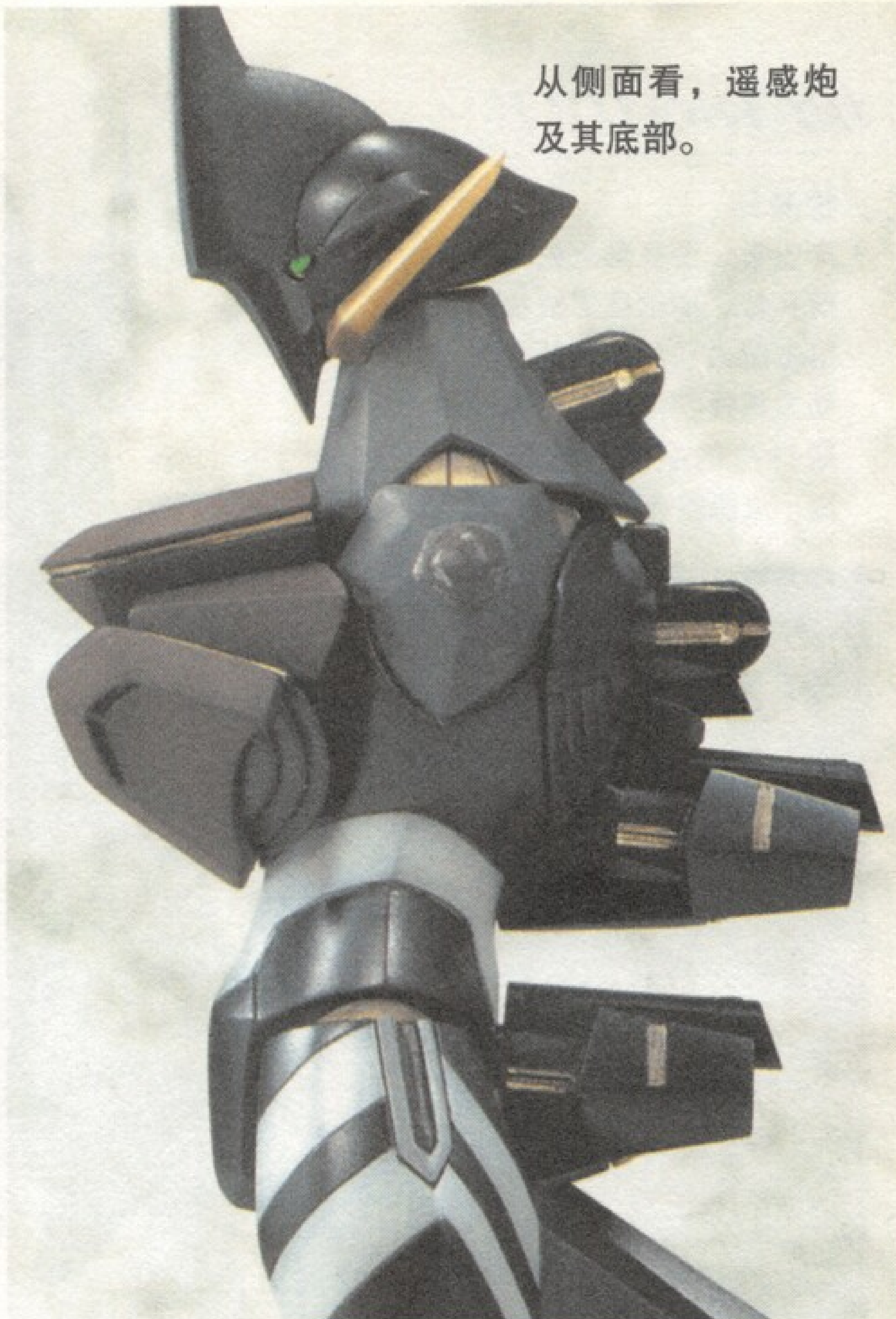
背部的突出物就是远距离遥感激光炮。



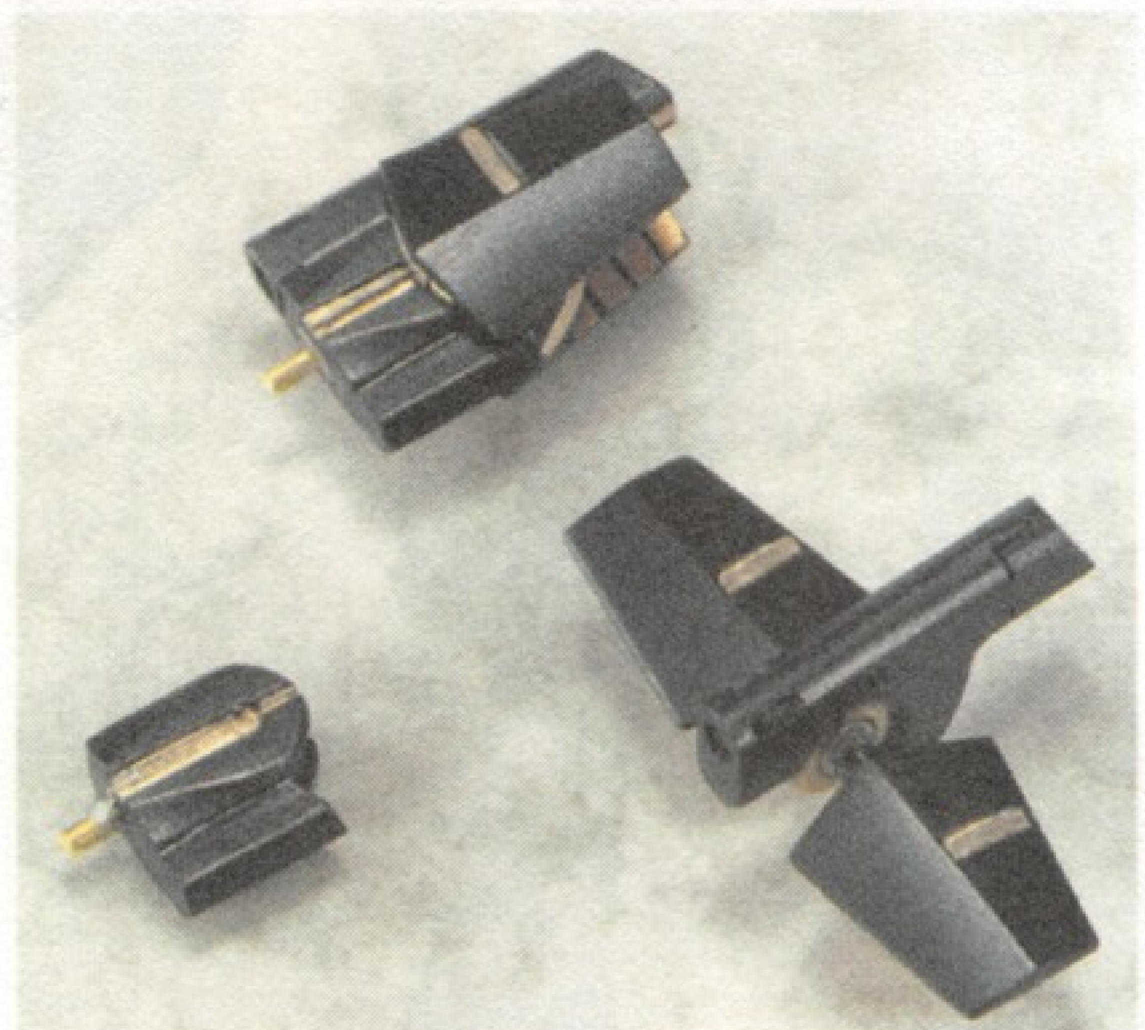
将其底部拔出的状态。



将飞翼折起收好的状态。

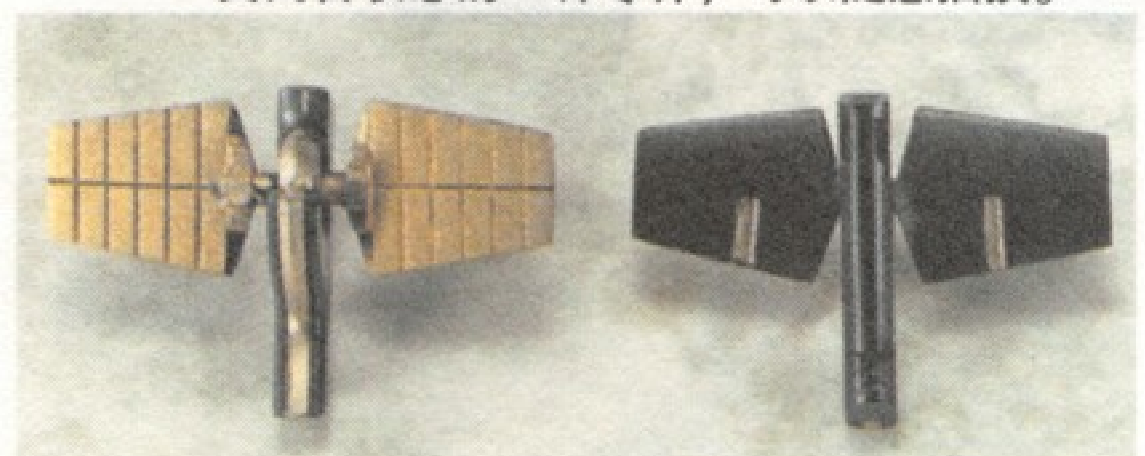


从侧面看，遥感炮及其底部。



遥感炮有，基本状态，飞翼张开状态，和飞翼闭合状态的三种零件，可以随意插换。

如图所示，真实再现的遥感炮。



遥感炮的飞翼展开状态，有黄和黑两种颜色。

阿基希恩・破坏炮

安装在机体胸部的究极武器，通过可替换零件，在模型上真实展现。



武器的3个延伸部分内侧的颜色十分有意思。

WERKBAU

枪魔神

库巴雷·戈登乘坐的人形机动兵器，中远距离战机体，射击能力和机动性能优异。动力源是“迪恩·雷布”阿斯特拉纳钢的残骸与巴尔库·贝恩融合诞生的机体。

SPECIFICATIONS

称呼	枪魔神
全高	19.3米
总重量	42.8吨
主武装	魔神两用枪 远距离遥感炮 强力之枪 阿基希恩破坏炮

REAR VIEW



FRONT VIEW

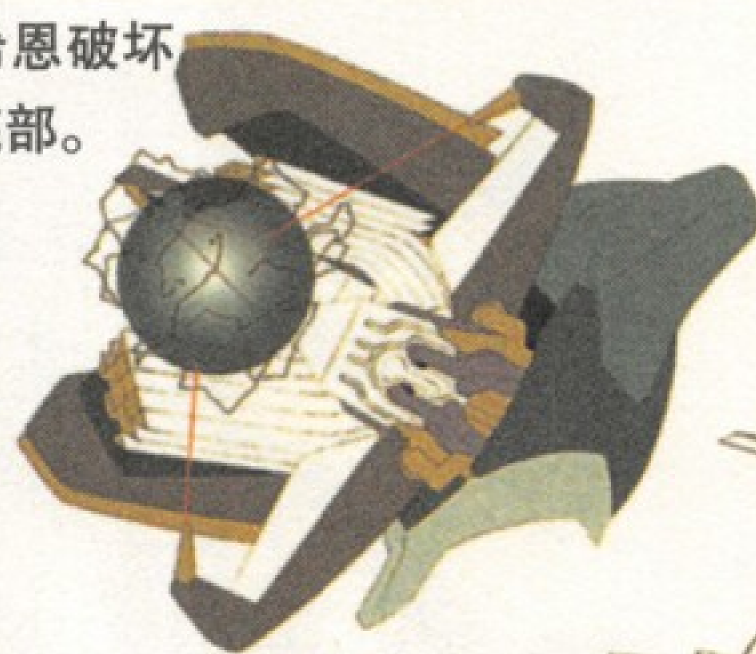


设计：金子一马

HEAD



阿基希恩破坏炮的底部。

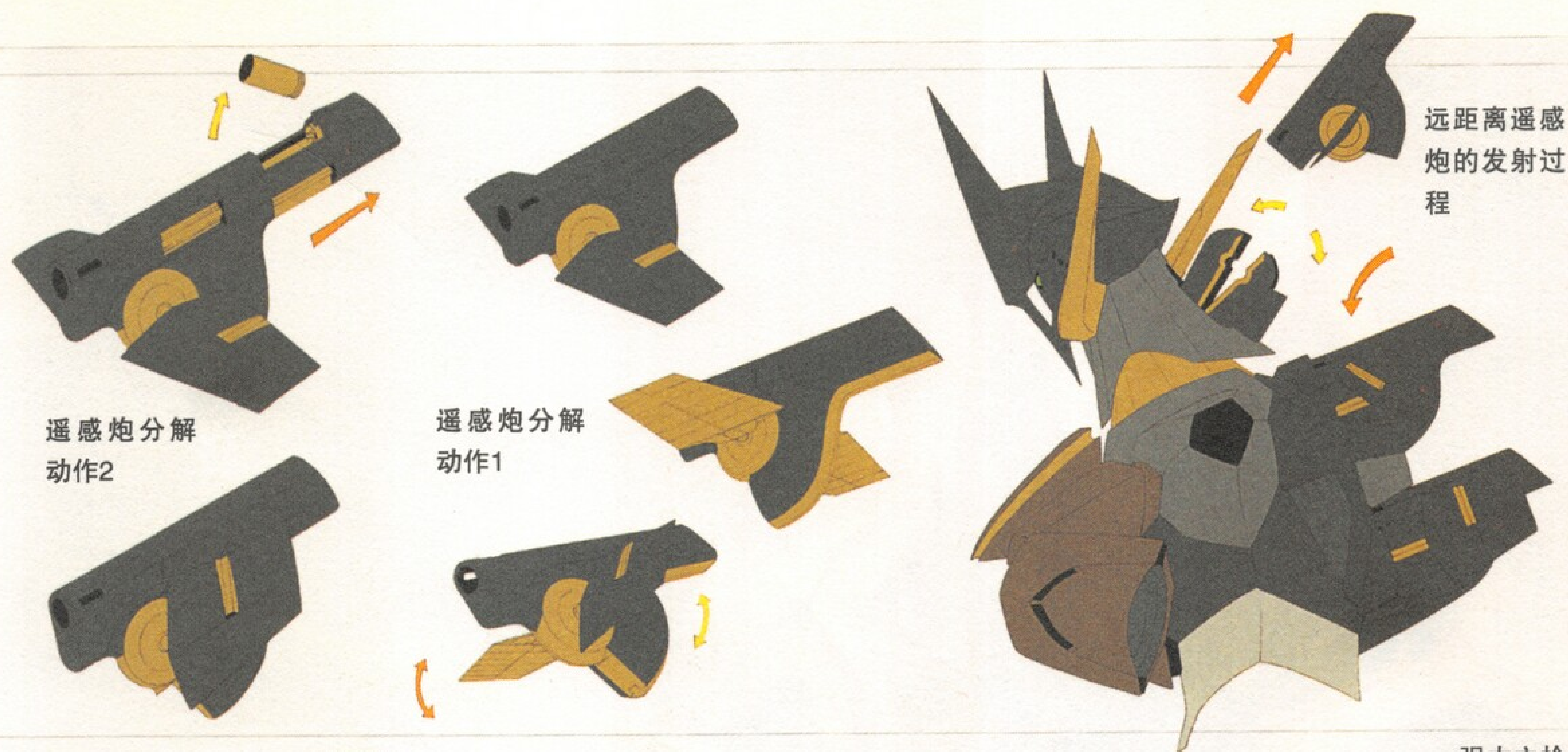


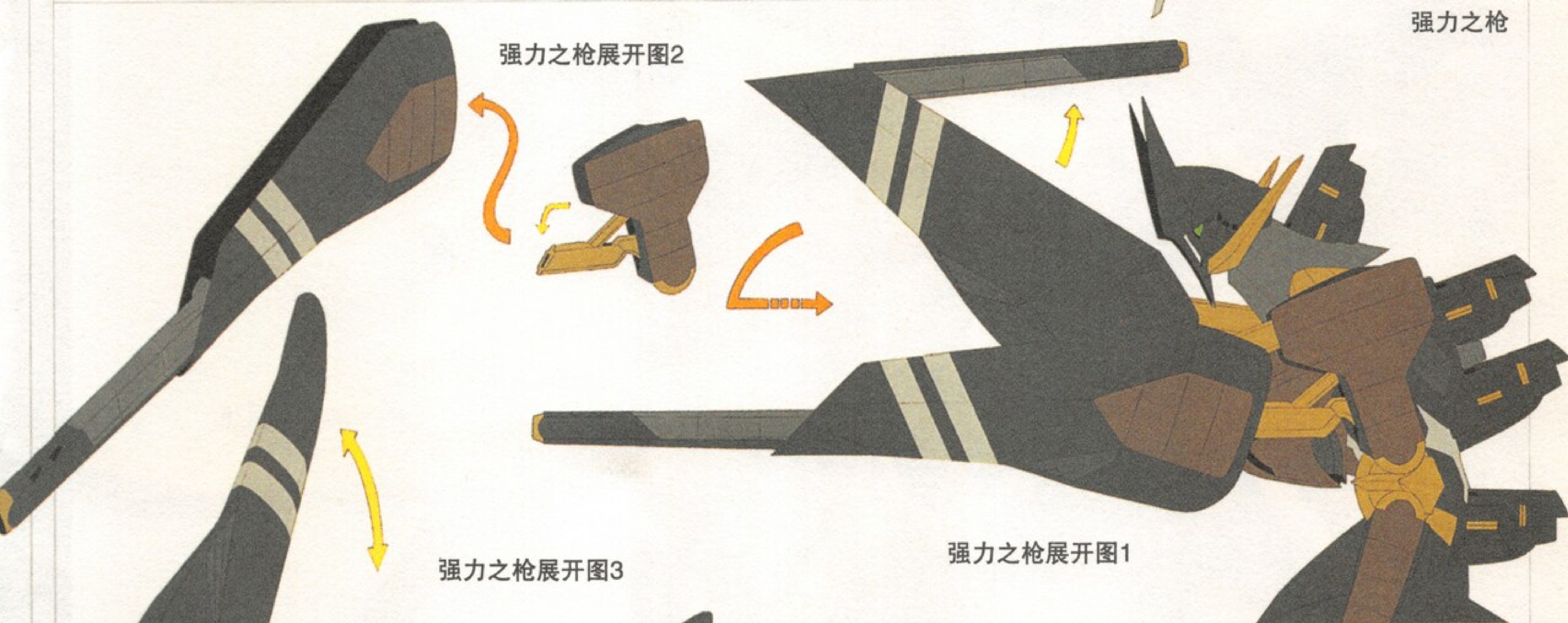
阿基希恩破坏炮的发射过程

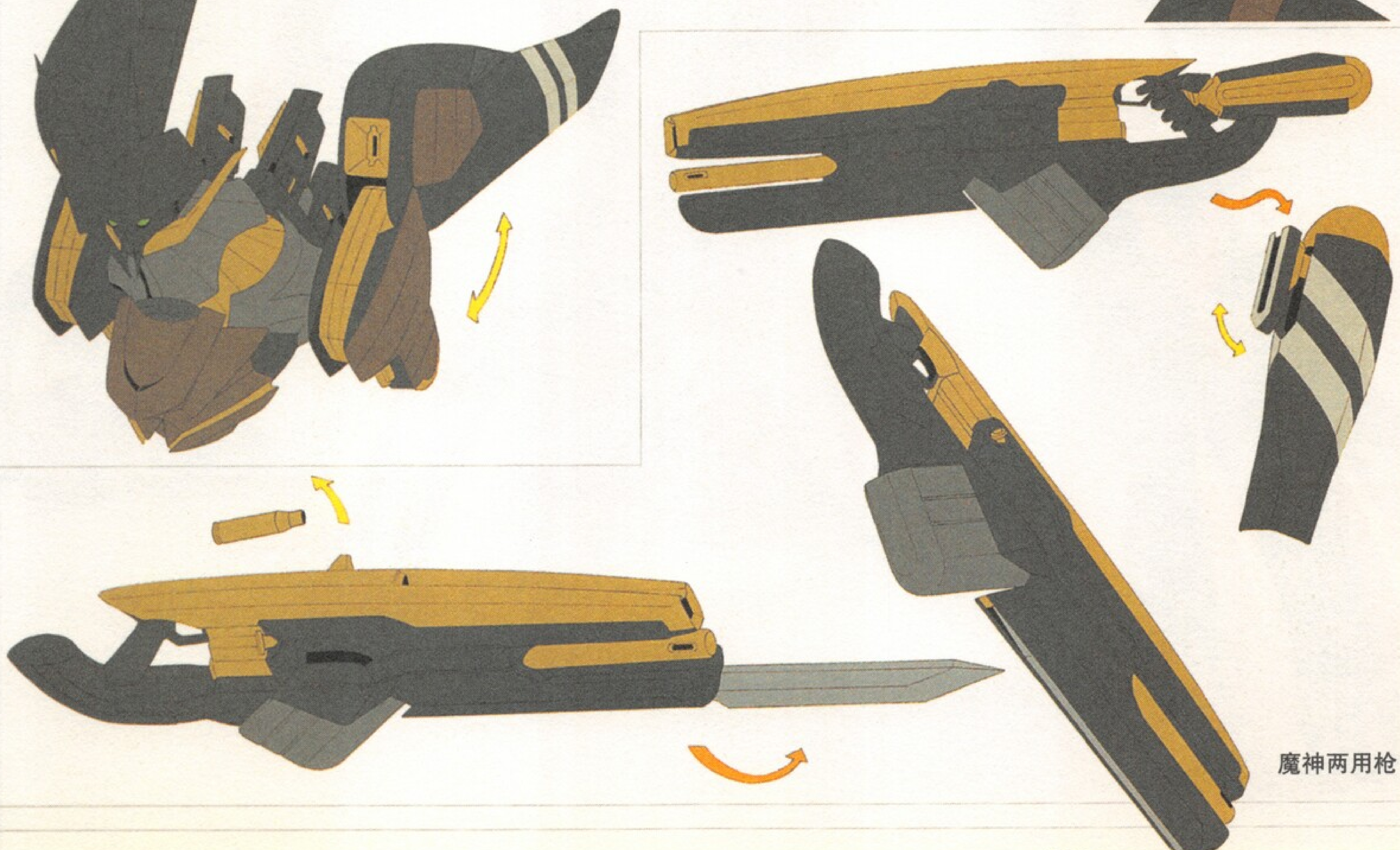


破坏炮




遥感炮分解
动作2
遥感炮分解
动作1
远距离遥感
炮的发射过
程


强力之枪
强力之枪展开图2
强力之枪展开图1
强力之枪展开图3


魔神两用枪





VALK BARL and VALK ISHAR

巴尔库·巴尔/巴尔库伊夏
non scale full action figure
sculpted by Shinichi Sato "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

"第三次超级机器人大战a"中登场的X·巴尔玛迪帝国监察军特殊部队"戈拉·古雷姆队"指挥官专用的人型兵器，携带其标志性武器"圆刃巴斯塔"，其黑色和白色机体给人很深印象。





VALK BARL 巴尔库·巴尔

原型制作：佐藤新一（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）
监修：寺田贵信

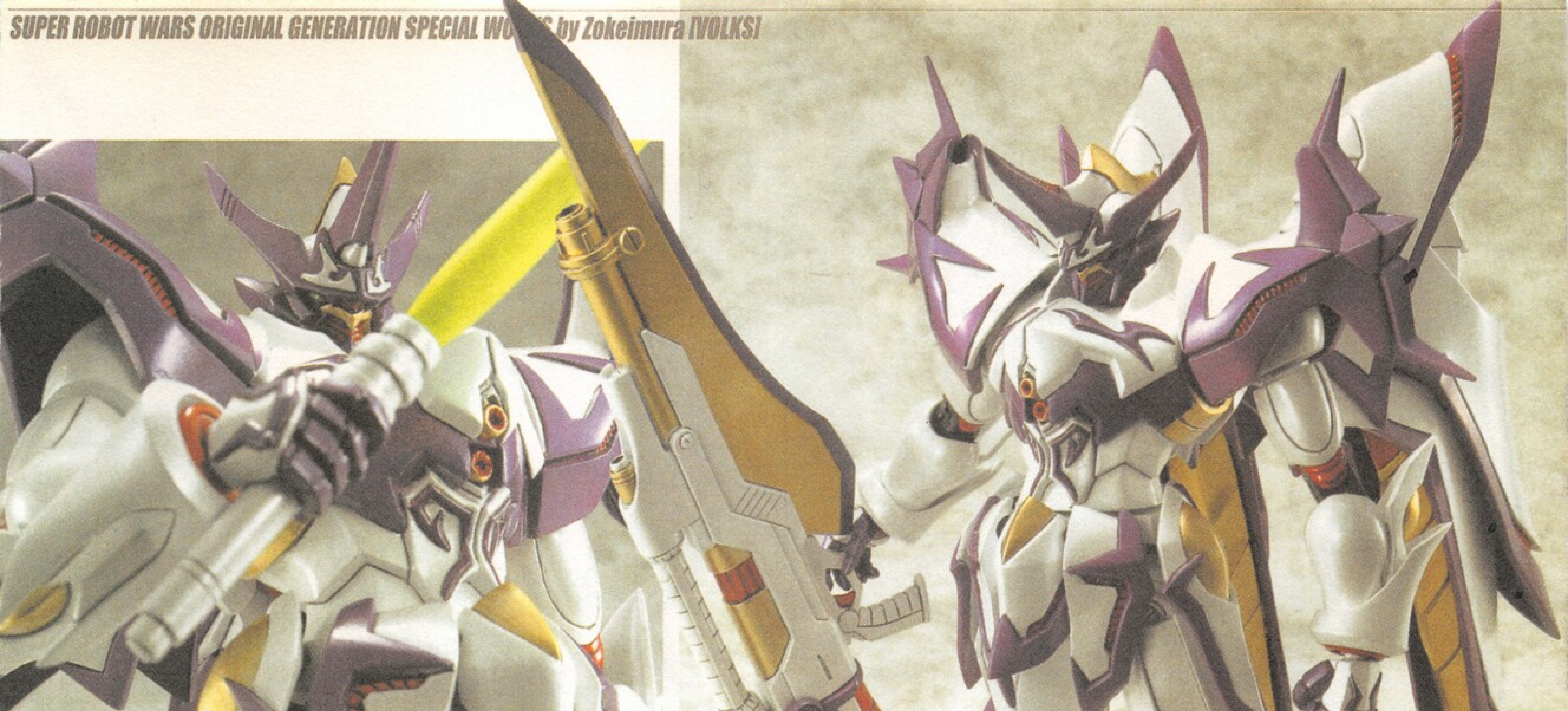
黑黄相间的机体，携带标志性大型兵器“圆刃巴斯塔”的巴尔库·巴尔，由佐藤新一制作。背部的翅膀，脚部等细节部分都完美再现。







镭射剑也有制作。



VALK ISHAR 巴尔库·伊夏

原型制作：佐藤新一（造型/VOLKS）
完成：村川胜心（艺术造型/VOLKS）
监修：寺田贵信

与巴尔库·巴尔一样，同为指挥官用的机体，机身以白色基调配以紫色，与巴尔形成对比，这是它的一个特征，另外虽然机体的形状一样，但是强力武器“圆刃巴斯塔”的形状与巴尔的不同，在模型上也得到体现。

背部的翅膀及其内部细节。

模型还配有，保持翅膀的展开状态的零件。

VALK BARL and VALK ISHAR

non scale full action figure
sculpted by Shinichi Sato "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

力量强大的巴尔和拥有美丽外表伊夏，机体的形状相同，颜色却有相当大的差异。另外还有作为量产机型的贝尔库贝恩。



侧面看，真是相当美丽的机体。



两个不同形状的“圆刃巴斯塔”。



脚部细节的设定。

VALK BARL / VALK ISHAR

巴尔库·巴尔/巴尔库·伊夏

巴尔库·巴尔/巴尔库伊夏都是赛·巴尔玛迪帝国监察军特殊部队“戈拉·古雷姆队”的指挥官专用人型兵器。

两个机体是在巴尔玛战役得到了地球人的人形机体的数据以后，融合了帝国的技术开发的机体。因为在地球圈内使用，故意使用了与地球的人形兵器相同的零件。

另外，为了单独潜入和隐秘作战等特殊用途，搭载了“噪音干扰系统”，比一般的帝国监察军的机体强。两个机体的机型相同，机体色和手持武器不同。

巴尔库·巴尔的驾驶员是夏利克·马库雷迪，伊夏的驾驶员是斯佩克特拉·马库雷迪。

SPECIFICATIONS

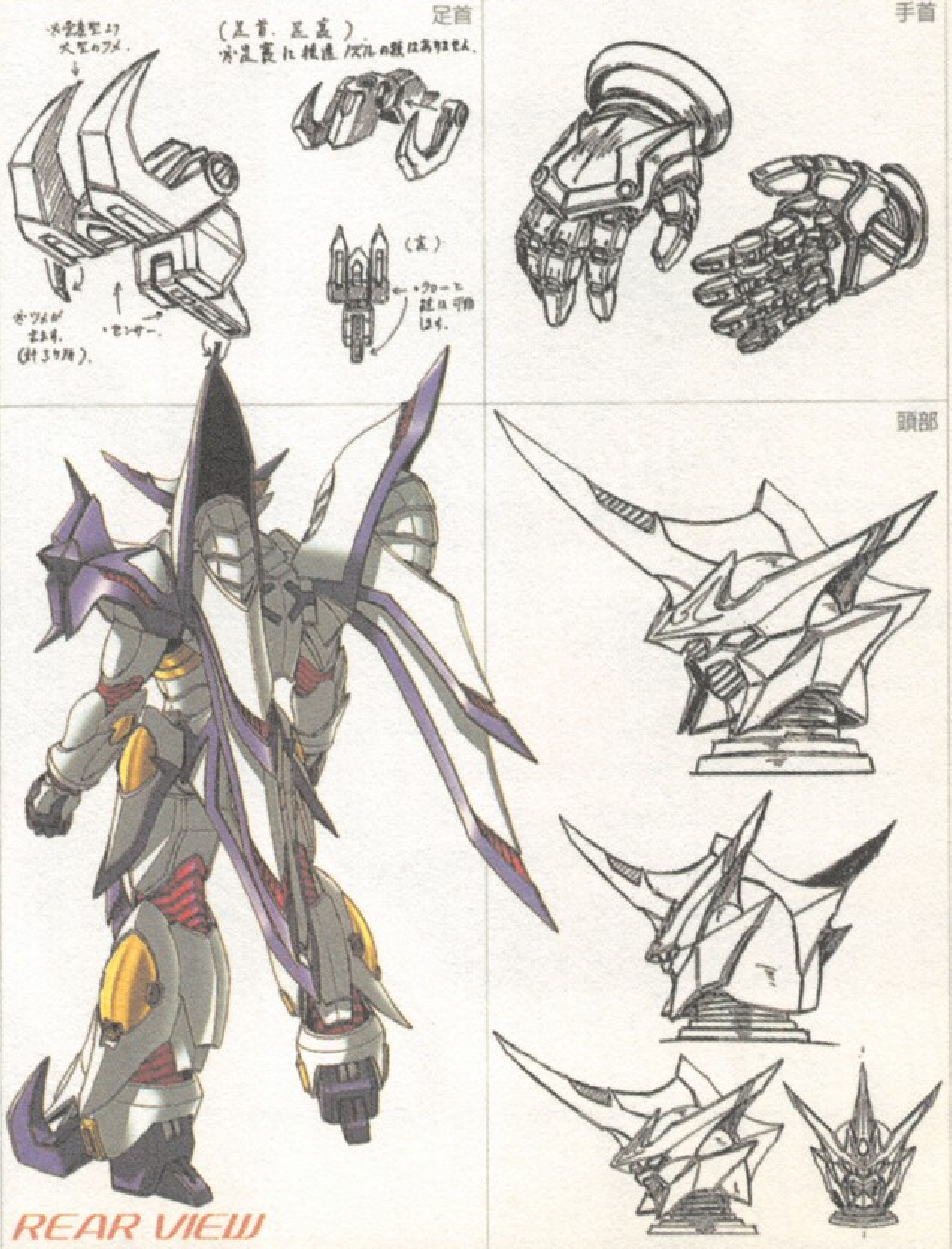
型号	无
称呼	巴尔库·巴尔 巴尔库·伊夏
全高	2.3米
重量	62.4吨
武装	镭射剑 圆刃巴斯塔 三次元幻像 拉卡多贝亚拉

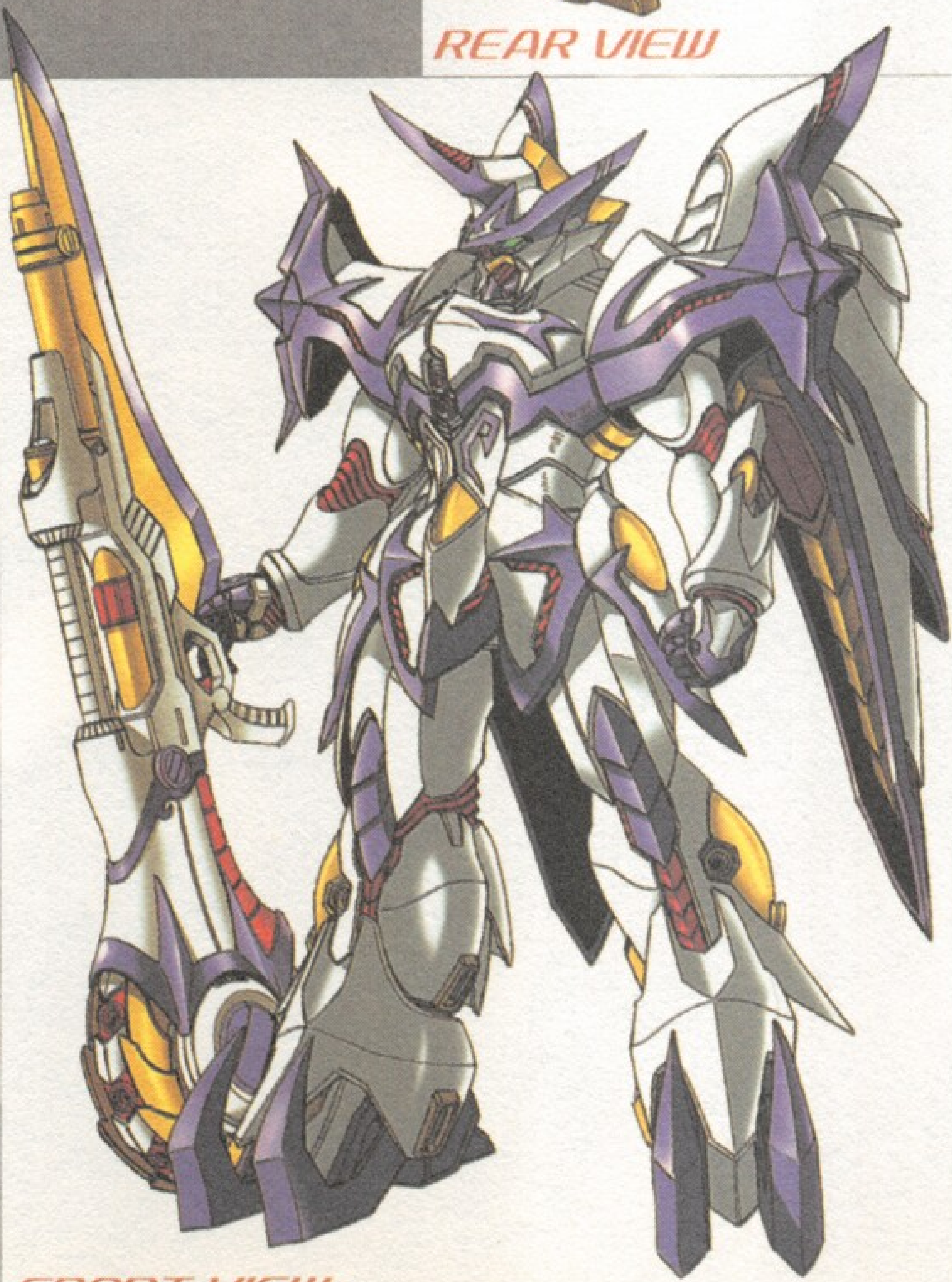


REAR VIEW

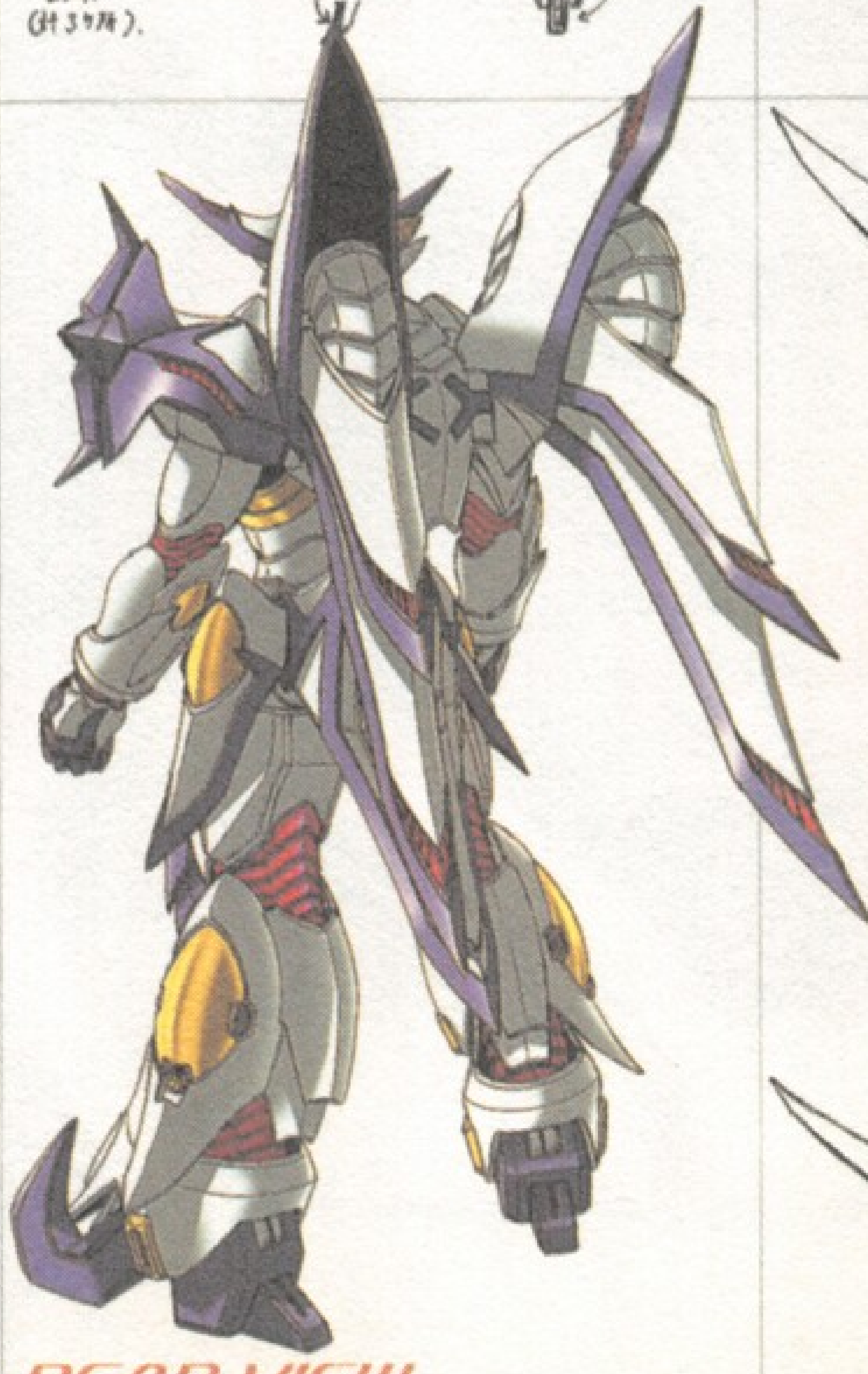


FRONT VIEW





FRONT VIEW



REAR VIEW

锐意开发中

DGG-XAM1 DYGENGUAR
& DGG-XAM2 AUßENSEITER
non scale Full action figure
sculpted by Hiroshi ooishi "Zokeimura/VOLKS"
finished by shoshin Murakawa "Virginal art/VOLKS"

完美动感模型DX系列的人气名列前茅的是古兰森、大曾伽以及阿斯特里昂。这三部机体要做为ボークス的"最强造型"进行发售，本次我们将为您解开各种细节。不只是追加配件，还有重新审视造型以及新画稿中的细节。

SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATIONS

GENERATIONS

SUPER ROBOT WARS
ORIGINAL GENERATION
SRWOG:FAF-010DX
DGG-XAM1

DYGENGUAR

超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS 完美动感模型DX系列010 大曾伽
PVC涂装完成品 动感模型 无比例
价格：未定
原型制作：大石凡（造型村/ボークス）
完成：村川胜心（ヴァージナルアート/ボークス）
监修：寺田贵信（バンプレソフト）

大曾伽在希望复刻的人气调查中排名第2。以铠武者位主旨的超级机器人，附属了斩舰刀的通常状态和展开状态2种。在最强造型中比例有了大幅改变。设计师安藤弘氏为了将新画稿再现出来，上半身全部采用了新规制作。肩部装甲内部也进行了全新制作，所以肩部装甲 的体积也扩大了。背部追加了喷射装置。

追加新细节

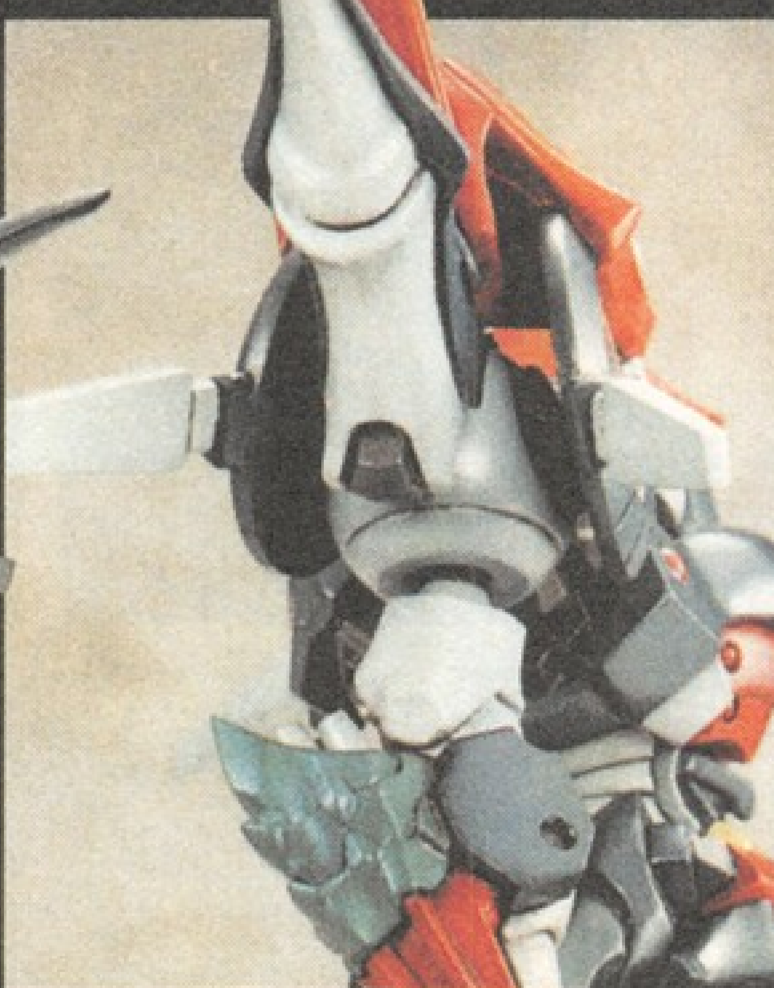




肩部装甲内部采用了新规配件。肩部装甲在球状的肩部上使用了球窝接头进行连接。另外，由于肩部的连接方法有了改变，球窝接头的幅度也变大了。



背面追加了新画稿的细节，喷射装置的开、关状态可以通过更换配件再现。

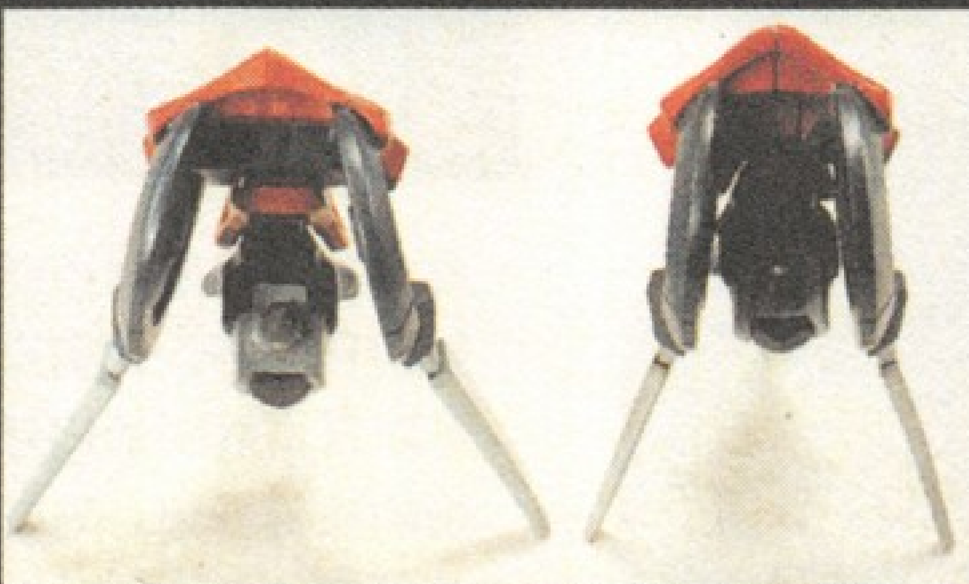


肩部装甲的装饰也是新规造型。突起部分变粗了。



为了再现新画稿，上半身的体积变大了。相应的，各部分连接部位的构成也发生了发福变化。

与大曾伽的旧肩部装甲（右）的对比。可以看出由于内部的肩部配件体积变大了，所以相应的左右幅度也变宽了。前后突出的装饰物的角度也进行了调节。





与大曾伽的旧胸部配件（右）的比较。可以看出胸板整体的幅度都变宽了，体积也变大了。还能看出与肩关节连接方式的改变。

SUPER ROBOT WARS
ORIGINAL GENERATION
SRWOG·FAF-008DX

GRANZON

超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS 完美动感模型DX系列008 古兰森
PVC涂装完成品 动感模型 无比例
价格：未定
原型制作：丹羽幸贵（造型村/ボークス）
完成：村川胜心（ヴァージナルアート/ボークス）
监修：寺田贵信（バンプレソフト）

希望得到复刻的就是由白河愁所驾驶的这部古兰森！它的体积在完美动感模型中也是首屈一指的，再加上原型师·丹羽幸贵的倾力制作，是一款不可多得的作品。古兰森得到好评的体积得到了保留，最强造型版的赏玩价值达到最高！预定附属的配件是在《超级机器人大战F》中登场的新规造型——古兰瓦姆剑。



SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION
SRWOG FAF-005DX YAM-008-02

ALTALION

虽然没能赶上本期，但阿斯特里昂的"最强造型"版也在进行中。有关变形部位的连接也将大幅修改。

027 AUßENSEITER

"穴马"也在进行中！

超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS
完美动感模型DX系列



附属布制的斗篷。背部的安装基部可以进行拆装，所以斗篷可以随意安装拆下。



两肩盾牌中央的埃鲁扎姆家族的标记在样品中是画上的，感觉多少有些别扭，不过在真正作品中回采用印刷工艺。（右侧照片是样品）







成为完美动感模型DX系列第27弹的穴马。虽然不能变形为合体攻击攻击时的马形态，但重点是人形形态下的可动关节，姿势2独特而优雅。除了可以自由拆装的肩部盾牌，还有多种手部配件，其中还有可以立起3根手指的独特造型。现在开发工作进行顺利，尽请期待。

超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS完美动感模型DX系列

第26弹 瓦鲁克·巴阿鲁&瓦鲁克·伊亚





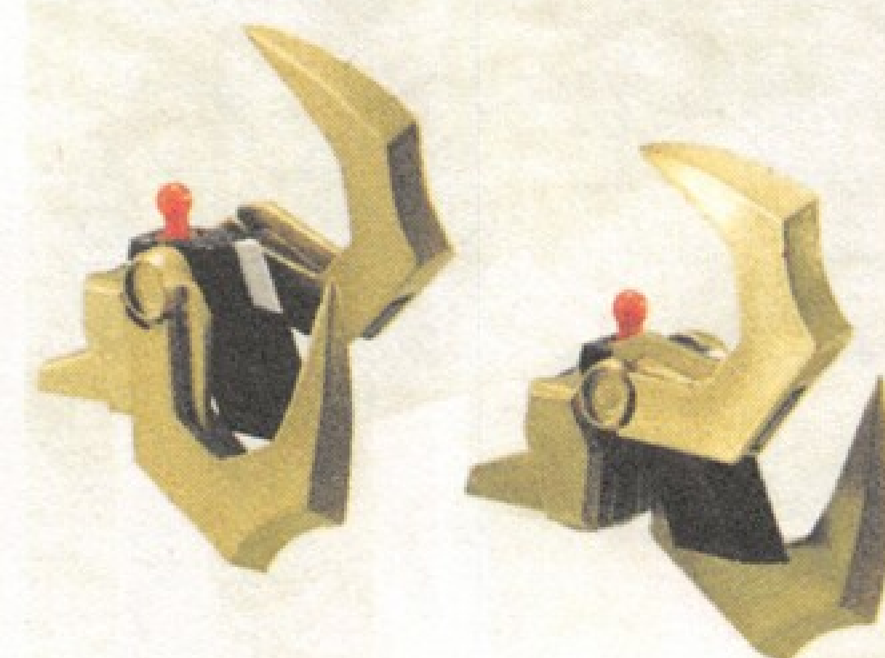
在黑色基调上使用金色，勾勒出ヴ瓦鲁克·巴阿鲁身上完美的线条。瓦鲁克·伊亚身上是白色基调加上紫色线条。附属双方专用的推进器或是粒子剑等专用装备。



翅膀也可活动。基部使用和肘关节相同的关节配件，可以自如活动，强度方面也完全没有问题。



在不破坏设计的前提下对关节下了大功夫。各关节的可动范围大大增加。



足部的爪型部位独立可动。可以调节角度，与地面的接触性变得更好了。另外，无论是足部还是脚踝的装甲都采用了球窝接头，脚步进行活动时追踪性也更好了。

谢谢各位的大力支持完美动感模型FAF赛巴斯塔决定复刻生产！





完美动感模型DX系列003

SUPER ROBOT WARS
ORIGINAL GENERATIONS
THE LORD OF ELEMENTAL
CYBASTER

赛巴斯塔是采用了预约申请超过1500个才进行生产的特殊发售形势进行复刻的。使用专用明信片预约的客人厂商会用专用明信片对其进行通知，使用PC或是手机进行预约的客人厂商用邮件进行通知（6月下旬）。商品预计将于7月下旬送到玩家的手中。

本期我们收录了相当多的关于OG的手办资料，相信大家一定看得非常过瘾，不过问题是——我们该如何得到这些机体呢？请期待《机战FAN》接下来的行动，我们将会广大玩家实现愿望！

SUPER ROBOT SUPER STATION

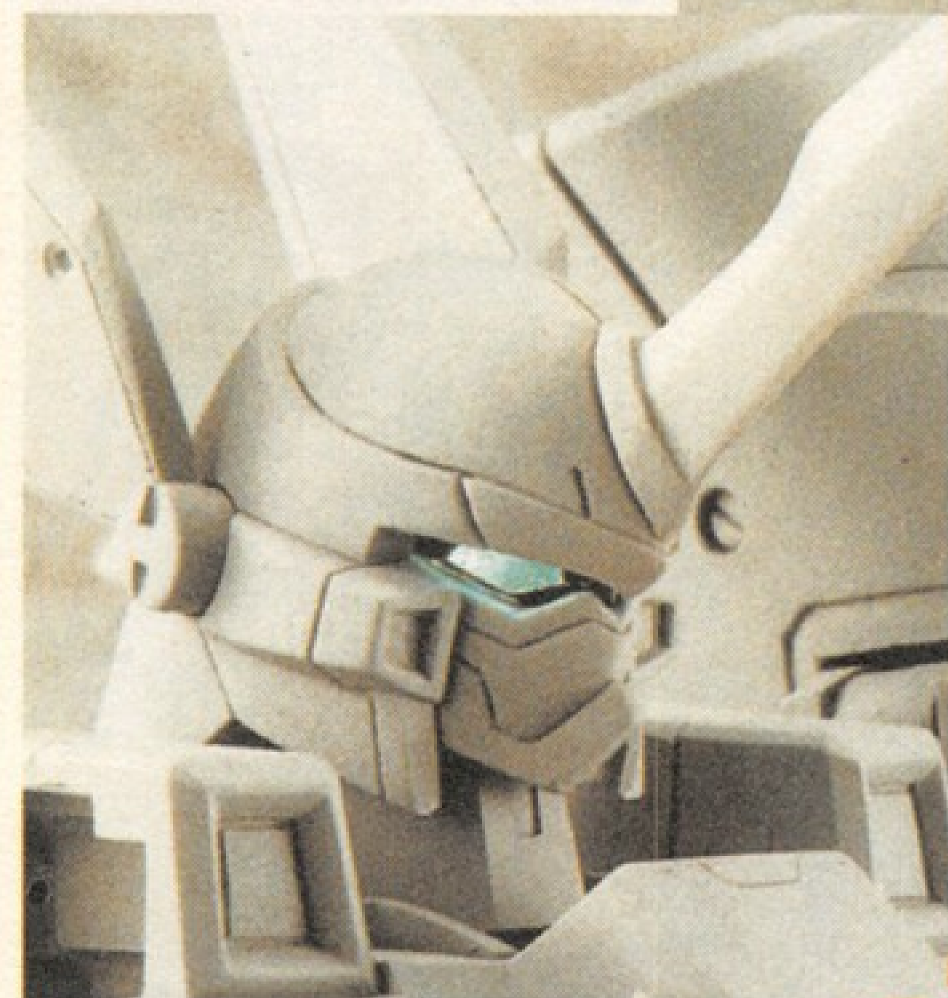
眼睛内藏发光部件！还有没有其他部位也是这样呢？！

NEW ITEM!

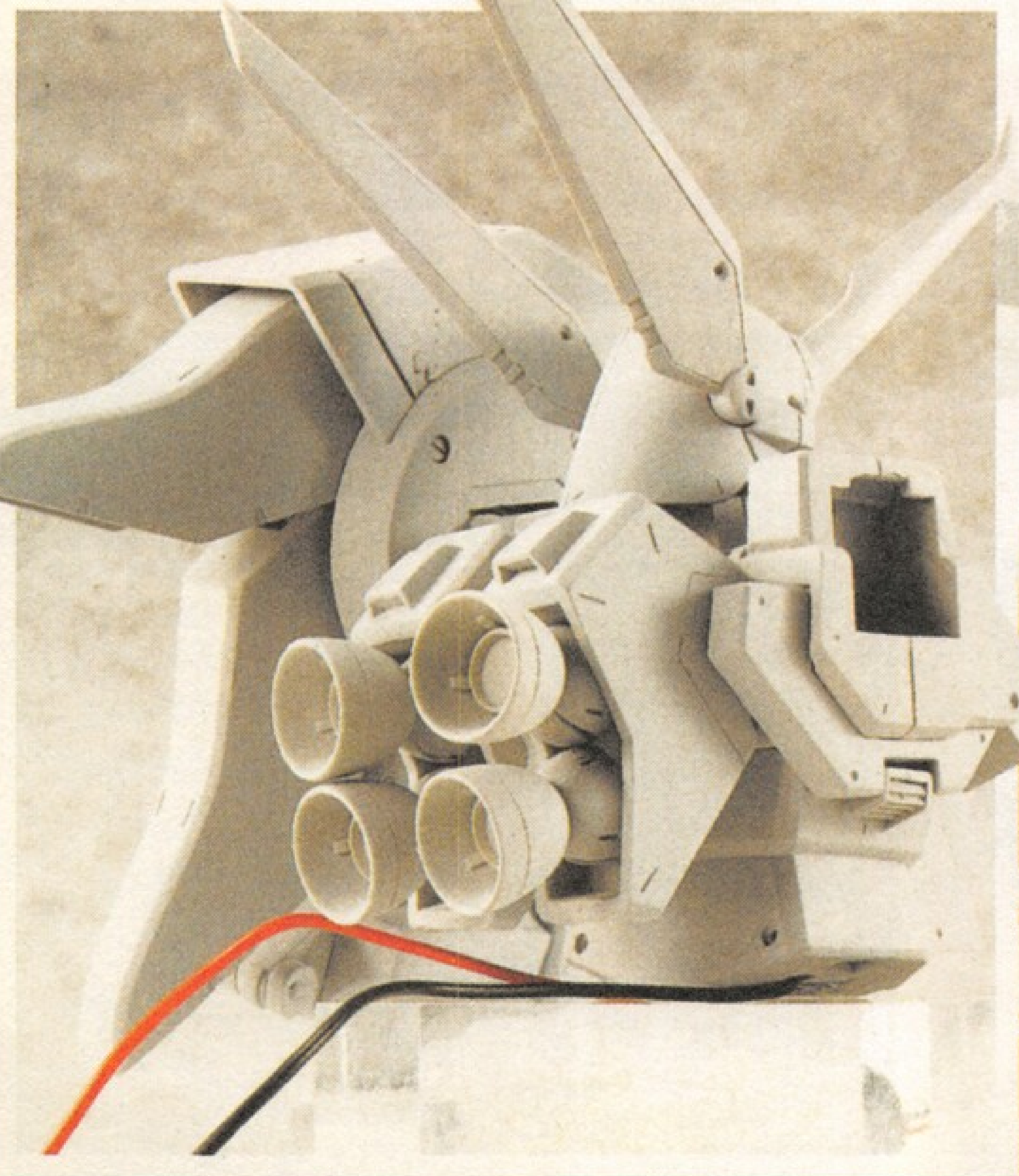
PTX-003C

SCOOOOOOOP!!! E.O.TECH 第二弹出击！

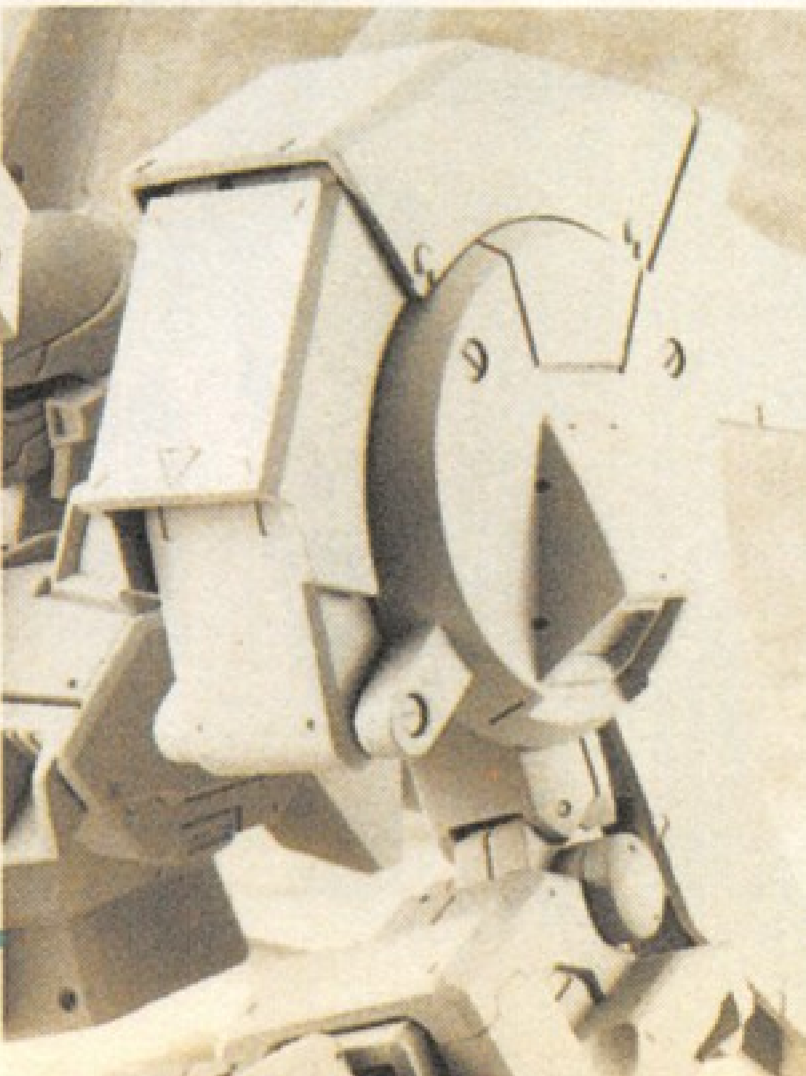
PTX-003C 古铁　塑料模型
1/100比例（全高：220毫米）
配件数：未定
价格：未定
发售月未定
发售商：コトブキヤ



现在可以明确的是眼睛内部发光元件。具体是电池供电还是如何现在未定。



肩部的装备内好像也内藏有什么特殊元件。此外，肩部的连接改为内藏式，可以进行上下摆动。



第46会静冈爱好绣会场直击！

在这次大会上引起瞩目的是**コトブキヤ**的《超级机器人大战OG ORIGINAL GENERATIONS》的1/100塑料模型系列的『E.O.TECH』。第2弹的主题就是高人气的古铁。这次为您介绍样品的一部分（只有上半身和一只手）。与1/144比例的模型相比，肩部变厚了，越发接近动画中的设定。值得注意的是如何将1/100这样的比例充分活用。现在明确的情报是眼睛中内藏有发光元件。不过其他部位看似也有内藏物。



超级机器人大战OGS 金曲歌词赏析

热风!疾风!サイバスター

演唱：水木一郎、堀江美都子、影山ヒロノブ、MIQ
作词：田中麻衣子、小泉正宏
作曲：田中伸一
编曲：米光亮

—— 日文版 ——

风が呼んでる　いつか闻いたあの声が
俺は旋风　谁にも止められないぜ
Wind　きらめく粒子放ち
烈风　暗云　切り裂いて
Wing　彼方へ想い飞ばす
热风　疾风　サイバスター

爱するものよ　热く燃えるこの想い
止まることない　明日に向かい羽ばたいて
Wind　锐く光走り
暗に强く辉いて
Wing　遥かに翼よ舞え
热风　疾风　サイバスター

忘れはしない　胸の奥のこの痛み
过去も未来も　今の俺が守るのさ
Wind　激しく斗志燃やして
今　心を一つにして
Wing　最后の战いの时
热风　疾风　サイバスター
热风　疾风　サイバスター

—— 中文版 ——

风在呼唤 曾经听到过的那个声音
我是旋风 无论谁也不能阻止
Wind 释放出闪光的粒子
烈风 暗云 切开
Wind 向他飞去
热风 疾风 赛巴斯塔

热爱的人啊 将之炙热的燃烧
永不停止 向着明日飞翔
Wind 飞逝的强烈光芒
在黑暗中强烈的闪耀着
Wind 起舞吧 遥远的羽翼
热风 疾风 赛巴斯塔

不会忘记 这内心深处的痛苦
过去以及未来 都由我来守护
Wind 将斗志激烈的燃烧
现在 与内心融为一体
Wind 最后的决战之时
热风 疾风 赛巴斯塔
热风 疾风 赛巴斯塔

钢の魂

演唱：水木一郎、影山ヒロノブ
作词：なかの★阳
作曲：渡　宙明
编曲：奈良部匠平

—— 日文版 ——

SUPER ROBOT SPIRITS
燃える正义　热き勇气秘め
SPIRITS OF STEEL
钢の魂　汉(おとこ)の梦だ
地球を狙う　侵略者ども
银河(ぎんが)を埋め尽くす　恶の大军　たとえどんなに　强い敌でも
逃げはしない　岚の中さあ飞びたて
钢铁　ガンガン　ダッシュ　ダンダン　今驱けろ
优しい友よしばしの　e(わか)れ
必杀　ガンガン　パンチ　バンバン　今叫べ
信じているぜ　铁の心を
俺たちの友情だ
SUPER ROBOT SPIRITS
いくぜ　ガンガン

SUPER ROBOT SPIRITS
燃えろ命　热き赤い血よ
SPIRITS OF STEEL
钢の魂　不灭の梦だ
花さく大地　风の思いで
烧けた街をぬらす泪　もういらない
恶い奴らを　叩きのめすため
己段え　心清まし　修练　修罗　シュ-ト
钢铁　ガンガン　ダッシュ　ダンダン　今怒れ
战う友よ　拳(こぶし)をかさね
烈风　ガンガン　キック　バンバン　今吼えろ
平和の祈り　热い斗志
俺たちの约束だ
SUPER ROBOT SPIRITS
飞ばせ　ガンガン

钢铁　ガンガン　ダッシュ　ダンダン　今走れ
优しい友よしばしの　eれ
必杀　ガンガン　パンチ　バンバン　今叫べ
信じているぜ　胜利の凯歌
俺たちの朝烧けだ
SUPER ROBOT SPIRITS
いくぜ　ガンガン

—— 中文版 ——

SUPER ROBOT SPIRITS
燃烧的正义 包含着热血的勇气
SPIRITS OF STEEL
钢之魂 男人的梦想
虎视地球的 侵略者们
想要毁灭银河的 邪恶的大军团
不论是 多强的敌人
也不会逃避 在暴风雨中 展翅飞翔
钢铁 GANGAN 冲刺 DANDAN 正在奔驰
亲爱的朋友啊 暂时的离别
必杀 GANGAN 铁拳 BANBAN 正在嚎叫
永远相信 将钢铁的心
作为我们的友情
SUPER ROBOT SPIRITS
去吧 GANGAN

SUPER ROBOT SPIRITS
燃烧吧生命 炙热的鲜血
SPIRITS OF STEEL
钢之魂 不灭的梦想
开花的大地 风的回忆
将燃烧的街道润湿的眼泪 再也不要了
为了将邪恶的家伙们 都消灭掉
锻炼自己 净化心灵 修炼 修罗 冲击
钢铁 GANGAN 冲刺 DANDAN 正在发怒
战友啊 以拳交流
烈风 GANGAN 飞腿 BANBAN 正在吼叫
祈祷和平 热血的斗志
我们的约定
SUPER ROBOT SPIRITS
飞驰 GANGAN

钢铁 GANGAN 冲刺 DANDAN 正在飞奔
亲爱的朋友啊 暂时的离别
必杀 GANGAN 铁拳 BANBAN 正在嚎叫
永远相信 胜利的凯歌
我们的朝阳
SUPER ROBOT SPIRITS
去吧 GANGAN

战友よ

演唱：水木一郎
作词：さかい大
作曲：中山信彦、渡　宙明
编曲：齐藤jake慎吾

—— 日文版 ——

月さえも静寂に　吹き抜ける风は
お前に刻まれた　伤　愈すだろう
今は眠れ　今は羽休めて
ははなる大地に　抱かれて
爱ある世界は　我等の愿い
铁のハ-トに　　められた
颜を上げ　今　その笑颜で
语ろうよ　今　心繁ぎ君と
战友よきっとお前と　平和の钟鸣そう
ス-パ-ロボット
未来を信じて　战友(とも)よ

若しも俺がこの星　守り缝いたなら
お前はきっと热い　泪を流すだろう
升る朝日に　决意の战士们
战いの朝が　访れる
正义の血潮は　负けない心
汗と泪で　抓み取れ
立ち向かえ　今　その瞳で
泪拭け　今 恐れないで君と
战友(とも)よきっとお前と　燃える命　歓瑜　ス-パ-ロボット
约束はここに　战友(とも)よ

正义の血潮は　负けない心
汗と泪で　抓み取れ

立ち向かえ　今　その瞳で
泪拭け　今 恐れないで君と
战友(とも)よきっとお前と　燃える命　歃瑜　スーパーロボット
约束はここに　战友(とも)よ

—— 中文版 ——

在月亮也静寂之时 吹过的风
能将你心灵的 创伤恢复吧
现在睡去吧 现在休息吧
被母亲一样的大地 所拥抱
有爱的世界 是我们的期望
融入了 钢铁之心
抬起头来 现在 用笑脸
聊聊吧 现在 和心烦的你
战友啊 一定与你一起奏响和平的钟声
超级机器人
相信未来的 战友啊

年少的我 要是守护了这个世界
你一定会流下 热泪的吧
在升起的朝日下 下定了决心的战士
战斗的序幕 拉开了
正义的热情 永不言败的心
用汗水与泪水 取得
勇敢的反抗吧 现在 用这双眼睛
擦干眼泪 现在 你不要害怕
战友啊 你一定会 拼上燃烧的生命
超级机器人
在这里约定 战友啊

用汗水与泪水 取得
勇敢的反抗吧 现在 用这双眼睛
擦干眼泪 现在 你不要害怕
战友啊 你一定会 拼上燃烧的生命
超级机器人
在这里约定 战友啊

我ニ敌ナシ

演唱：水木一郎
作词：さかい大 なかの★阳
作曲：鹤山尚史
编曲：柏崎三十郎

—— 日文版 ——

燃ユル我ハ　超机人
苍キ无敌ノ龙　龙虎王(りゅうこおう)
守レ平和　此乃(この)世界
怒ル天河乃(の)轰(とどろ)キガ
如何(いか)ナ敌モ　倒スカト成(な)ラン
见ヨ！龙神　天翔(あまかけ)テ
逆鳞(げきりん)必杀　稻妻(いなずま)ヲ呼ブ
イザ！出击　スーパーロボット
オオ　龙虎王　我ニ敌ナシ！

吠エル我ハ　超机人
白キ最强(さいきょう)虎ダ　虎龙王
引キ裂ケ　恶乃侵略者(あくのしんりゃくしゃ)
热キ大地乃魂ガ
如何ナ敌モ　倒スカト成ラン
走レ！白虎(びゃっこ)ヨ　しなヤカニ
虎王乱击　血潮(ちしお)ガ滚ル
イザ！出击　スーパーロボット
オオ　虎龙王　我ニ敌ナシ！

爱ト勇气ト友情ガ
如何ナ敌モ　倒スカト成ラン
龙虎王ト虎龙王
变幻自在(へんげんじざい)ダ　无敌乃王者
イザ！出击　スーパーロボット
オオ　超绝(ちょうぜつ)　我ニ敌ナシ！

—— 中文版 ——

燃烧吧 我是超机人
青色的无敌之龙 龙虎王
守卫和平 这个世界的
愤怒震动到天河
能将任何的敌人 都击倒
看吧！ 龙神 飞舞于天际
愤怒的必杀 召唤出闪电
出击！ 超级机器人
噢噢 龙虎王 我没有敌人！

咆哮吧 我是超机人
白色的最强之虎 虎龙王
撕裂 邪恶的侵略者
炙热的大地之魂
能将任何的敌人 都击倒
飞奔吧！ 温顺的白虎啊
虎王乱击 热血澎湃
出击！ 超级机器人
噢噢 龙虎王 我没有敌人！

爱与勇气与友情
能将任何的敌人 都击倒
龙虎王与虎龙王
变换自在 无敌的王者
出击！ 超级机器人
噢噢 超绝 我没有敌人

龙虎天翔～我等ニ敌ナシ～

演唱：水木一郎
作词：さかい大
作曲：渡　宙明
编曲：米光亮

—— 日文版 ——

辉く红（くれない）の翼　いざ！いざ！羽ばたけ
我は真龙虎王　无敌の超机人
天河を翔（かけ）る青龙の
命享（か）けて战わん　「天魔降伏！」
龙人の夸りかけて　空を舞う青き战士
龙王逆鳞　この地球（ほし）を守り拔け
稻妻その身に缠（まと）い　灼热の炎を击て
四神（しじん）の力で　今ここに烧き尽くせ
新たなる龙虎王　我等に敌なし

引き裂け巨大な爪で　いざ！いざ！恶魔を
我は真虎龙王　无敌の超机人
大地を征（ゆ）け　走れ白虎
命かけて战わん　「斩神陆甲剑！」
战场に响き亘（わた）る　雄叫びに血潮滚（たぎ）る
森罗万象　この地球（ほし）を守り拔け
迫り来る恐怖はらい　必杀の剑かざせ
四神（しじん）の力で　今ここに恶を斩る
新たなる虎龙王　我等に敌なし

天（そら）と大地の精灵が　未来の为战わん　「龙虎天翔！」

辉けるその鳞で　炎吐く虎の牙で
龙虎合身　この地球（ほし）を守り拔け
この宇宙全てに生きる者の为　百邪（ひゃくじゃ）を讨て
四神（しじん）の力で　今ここに敌碎く
新たなる超　机器人（スーパーロボット）　我等に敌なし

—— 中文版 ——

闪耀着鲜红色光芒的羽翼 伸展开来
我是真龙虎王 无敌的超机人
飞舞于天河的青龙
拼命的在战斗「天魔降伏！」
赌上龙人的尊严 飞舞于空中的青色战士
龙王的愤怒 将这个星球守护
身上环绕这闪电 发出炙热的火焰
用四神的力量 将一切都烧尽
新生的龙虎王 我们没有敌人

用巨大的铁爪将恶魔撕裂
我是真龙虎王 无敌的超机人
在大地上疾驰的白虎
拼命的在战斗「斩神陆甲剑！」
热血的雄叫 回荡在战场之上
森罗万象 将这个星球守护
使用必杀之剑 将逼近的恐怖都消除
用四神的力量 将一切的邪恶都斩杀
新生的龙虎王 我们没有敌人

天和大地的精灵 为了未来而战「龙虎天翔！」

闪耀着光辉的龙鳞 喷吐火焰的虎牙
龙虎合体 将这个星球守护
为了这个宇宙中所有活着的人们 讨伐百邪
用四神的力量 将一切敌人都击碎
新生的龙虎王 我们没有敌人

热き血が勇气に～ロボットネレーション赞歌

演唱：水木一郎
作词：渡　宙明、ROBONATION青年
作曲：渡　宙明
编曲：奈良部匠平

—— 日文版 ——

よみがえれ　目をさませ
恶魔の手が近づく
立ちあがれ　はしりだせ
Oh, Oh, Oh, 出击！
战いの岚が吹こうとも
正义の道を驱け拔けるんだ
燃やせ！バンバンバンバン
命！バンバンバンバン
たぎる血潮は消せないぜ
その腕で　未来を呼べ
そのパワーで明日を开け
胜利の力　见せてやる
大地を裂く！スーパーロボット
大空ゆく！ロボネイション
平和な世界　それが愿いだ

とびあがれ　はいあがれ
钢铁の战士たちよ
全力だ　全开だ
フルパワー突击
燃えあがる心に苏る
钢の巨体　正义の证
つかめ！バンバンバンバン
勇气！バンバンバンバン
巨大な敌もおそれない
かがやくぜ　青き空に
炎となり　浮かぶ勇姿
俺が信じた　仲间たち
共に生きろ！スーパーロボット
热く叫べ！ロボネイション
明日を护る　それが誓いだ
その腕で　未来を呼べ
そのパワーで明日を开け
胜利の力　见せてやる
大地を裂く！スーパーロボット
大空ゆく！ロボネイション
平和な世界　それが愿いだ

—— 中文版 ——

苏醒吧 睁开双眼吧

恶魔正在接近
站起来吧 奔跑吧
Oh, Oh, Oh, 出击！
即使刮起了战斗的暴风
也要坚持追赶正义之道
燃烧吧！BANBANBANBAN
生命！BANBANBANBAN
用自己的本领 创造未来
用自己的力量 开创明天
展现出 胜利的力量
撕裂大地！超级机器人
飞向蓝天！机器人军团
和平的世界 是我们的愿望

飞起来吧 爬上来吧
钢铁的战士们啊
全力 全开
最大力量 突击
唤醒燃烧的心
钢铁的巨体 正义的见证
抓住！BANBANBANBAN
勇气！BANBANBANBAN
丝毫不惧怕 巨大的敌人
在蓝天上 闪烁
展现出的英姿 化做火焰
我始终相信 同伴们
一起活下来吧！超级机器人
热血的叫喊！机器人世代
守护明日 是我们的誓言

用自己的本领 创造未来
用自己的力量 开创明天
展现出 胜利的力量
撕裂大地！超级机器人
飞向蓝天！机器人军团
和平的世界 是我们的愿望

钢の战神

演唱：水木一郎、影山ヒロノブ
作词：さかい大
作曲：渡　宙明
编曲：米光亮

—— 日文版 ——

空を染めて　大地　eらし　地球（ほし）を袭う古き邪念
恐れ舍てて　アアッ　瞳　じて
钢の魂はここに　S！R！X！　怒れ
优しき心を　热い斗志にかえた　战いの神の姿
「ガウンジェノサイダ-！」
この世界を胁かす　奴に容赦はしない
负けないぜ　お前と俺とス-パ-ロボット魂（スピリッツ）
平和な未来は　この手で抓み取れ
信じるぜ　お前の力を　钢の战神

俺の腕は　机械（マシン）だが　お前の热い正义　解るぜ
待っていたぜ　アアッ　生命（いのち）の火を
钢の魂を胸に　S！R！X！　刻め
悲しみの心を　热い斗志にかえた　战いの神の姿
「ブレ-ドナックル！」
この世界を踏みにじる　奴に容赦はしない
燃え上がれ　勇气と爱とス-パ-ロボット魂（スピリッツ）
新たな　凰丹颉・长问证谴播瓿嘗　信じるぜ　お前の全てを　钢の战神

优しき心を　热い斗志にかえた　战いの神の姿
「ガウンジェノサイダ-！」
この世界を胁かす　奴に容赦はしない
负けないぜ　お前と俺とス-パ-ロボット魂（スピリッツ）
平和な未来は　この手で抓み取れ
信じるぜ　お前の力を　钢の战神

—— 中文版 ——

涂染天空 摇动大地 袭击地球的古老邪念
舍弃恐惧 啊啊 闭上双眼
钢之魂在这里 S！R！X！愤怒吧
用热血的斗志替换善良的心 战神的英姿
「ガウンジェノサイダ-！」
决不原谅 威胁这个世界的家伙
不会认输 你和我的超级机器人之魂
和平的未来 要靠自己的手来抓取
钢铁的战神 我相信你的实力

我的手腕虽然是机械的 但我能理解你那火热的正义
等待很久了 啊啊 生命之火
将钢之魂刻于胸中 S！R！X！
用热血的斗志替换悲伤的心 战神的英姿
「ブレ-ドナックル！」
决不原谅 践踏这个世界的家伙
燃烧吧 勇气和爱的超级机器人之魂
用自己的双手创造出新的传说

用热血的斗志替换善良的心 战神的英姿
「ガウンジェノサイダ-！」
决不原谅 威胁这个世界的家伙
不会认输 你和我的超级机器人之魂
和平的未来 要靠自己的手来抓取
钢铁的战神 我相信你的实力

时を越えて

演唱：水木一郎、堀江美都子、影山ヒロノブ、MIQ
作词：さかい大
作曲：田中仲一、饭本昌明
编曲：世本安词

—— 日文版 ——

Oh　果てない宇宙に
Ah　终わりのないStory
そぉ　见上げる星屑さえ
瞳　Shine　濡らしてゆくよ
爱　あふれる热い心
爱　それとも气づかず
Fight!　时を越え　战う战士
ゆくぜ　SUPER ROBOT WARS
Flash!　背中あずける　命でさえも
お前のものさ
正义が俺　の誓いなら
WIN　胜利よ　爱よ　はばたけ

Oh　きらめくオ-ラを
Ah　银の翼　映して
さぁ　勇气と希望の旗
ひろげ　Fly　力の限り
爱　安らぎ迎えた日は
爱　それを信じたい
Fight!　时を越え　战う女神
燃えろ　SUPER ROBOT WARS
Dash!　肩を寄せ合い　微笑みかわす
心を重ね
平和がただひとつ祈りなら
WIN　未来よ　爱よ　辉け

Fight!　时を越え　战う战士
ゆくぜ　SUPER ROBOT WARS
Flash!　背中あずける　命でさえも
お前のものさ
正义が俺　の誓いなら
WIN　胜利よ　爱よ　はばたけ
WIN　梦のため　君のため
WIN　すべてをかけよう　POWER MAX!!

—— 中文版 ——

Oh 在无止境的宇宙中
Ah 有说不完的故事
对 就连抬头看到的星屑也是
Shine 即将润湿的眼睛
爱 充满了热血的心
爱 一直没有注意到
Fight! 超越时空 战斗的战士
开始吧！超级机器人大战
Fight! 就连肩上背负的生命
也是你的
正义是我们的誓言
WIN 自由奔向 胜利与爱

Oh 闪烁的光环
Ah 映出银色的羽翼
勇气和希望的旗帜
展开 Fly 只要还有力量
爱 迎来的安静的日子
爱 相信一定会有这天
Fight!超越时空 战斗的女神
燃烧吧 超级机器人大战

Dash! 并肩在一起 相互微笑
心灵的重合
祈祷仅有的和平
WIN 闪光吧 未来与爱

钢の方舟

演唱：水木一郎
作词：寺田贵信
作曲：鹤山尚史、水木一郎
编曲：佐藤和郎

—— 日文版 ——

宇宙の波涛を　行き进む方舟
人の希望乘せて　彼方を目指す
安息の日々を　振り返ることなく
肉体の苦难を　超えて　突き进む
さだめの旅路を行く　钢铁の战舟
孤独その名を闻け　おお　ハガネよ
宇宙の波涛を　行き进む方舟
人の希望乘せて　彼方を目指す

涡卷く邪念を　打ち碎く方舟
退路には绝望　进路には希望
悲しみの日々を　操り返すことなく
数多の试练を　超えて　突き进む
遥かな旅路を行く　钢铁の战舟
刚の者を共に飞べ　おお　ハガネよ
涡卷く邪念を　打ち　く方舟
退路には绝望　进路には希望

宇宙の波涛を　行き进む方舟
人の希望乘せて　彼方を目指す
安息の日々を　振り返ることなく
肉体の苦难を　超えて　突き进む

—— 中文版 ——

行进在宇宙的波涛中的方舟
搭载着人们的希望 向着目标前进
没有重复着每日安静的生活
超越了肉体的苦难 突飞猛进
行进在命运的旅途中的 钢铁方舟
听闻它那孤独的名字 噢噢 钢铁号
行进在宇宙的波涛中的方舟
搭载着人们的希望 向着目标前进

将乱舞的邪念 打碎的方舟
返回只有绝望 前进才是希望
没有重复着每日悲伤的生活

超越了众多的试练 突飞猛进
行进在遥远的旅途中的 钢铁方舟
与钢铁们一起飞翔 噢噢 钢铁号
将乱舞的邪念 打碎的方舟
返回只有绝望 前进才是希望

行进在宇宙的波涛中的方舟
搭载着人们的希望 向着目标前进
没有重复着每日安静的生活
超越了肉体的苦难 突飞猛进

Heart of steel

—— 日文版 ——

子供の时にあこがれていた　梦は今も变わらない
阳だまりの中で　操り返し心に刻んだ
小さな拳　握りしめて　青空を见上げた
遥かないくつもの　季节は流れだけど
あの夏も　あの思いは　今もこの胸で辉いてる
「Heart Of Steel」
さあ　飞び出とう心のままに　ほら　见えるだろう外に
钢の色に煌めいてる　Shining　未来の梦と仆たち
あきらめないで　信じれば　Dream is come true

白いの元に书き　んでいた　自分だけのヒ－ロ－
ばらばら止めなくて　何度でもどこまでも飞べた
小さな翼羽ばたかして　星空を　んだ
遥かな　いくつもの　泪をしたけれども
少年の日のときめき　今もこの胸に　み上げてく
「Heart Of Steel」
さあ　旅立とう银河の彼方　ほら　瞳清かるはず
钢の腕に梦隐して　Together　未来の光をあびて
描き续けよ　いつの日か　Dream is come true

さあ　飞び出とう心のままに　ほら　见えるだろう外に
钢の色に煌めいてる　Shining　未来の梦と仆たち
あきらめないで　信じれば　Dream is come true

—— 中文版 ——

年少时期的梦想 至今也没有改变
在积存的阳光中 不断反复 深刻心中
紧握着小拳头 仰望蓝天
遥远的一些东西 季节在变化
那个夏天的那个回忆 至今还在胸中闪耀
「Heart Of Steel」
随心所欲的飞奔而出 看 可以看到外面
闪耀着钢铁般的颜色 Shining 未来的梦与我们
不要放弃 相信的话 Dream is come true
记载了白色的过去 只属于自己的英雄
一直没有停止 能飞到任何地方
伸展细小的羽翼 在星空中游戏
遥远的一些东西 即使擦干了眼泪
少年时的激动 至今还留在内心深处
「Heart Of Steel」
想要去银河的那端旅行 看 目光已经清澈
藏在钢之铁臂中的梦想 Together 沐浴着未来之光
继续描绘啊 总有一天 Dream is come true

随心所欲的飞奔而出 看 可以看到外面
闪耀着钢铁般的颜色 Shining 未来的梦与我们
不要放弃 相信的话 Dream is come true





non scale resin cast Kit
sculpted by Misakiserika "Zokeimura"

使用通用关节配件，可以自由交换配件的可动模型系列『特制模型』这次选择了在《机战》中人气最高的三个女主角，制作了成套产品。虽然没有进行涂装，但是使用了彩色树脂。瞳孔部位也有附属配件，可以直接组合。本套模型的三个人外形都设计得十分可爱，下面我们为您奉上详细介绍。

EXCELLEN BROWNING

『艾克塞琳・布罗宁克』

在《机战》的女主人中，艾克塞琳可谓常青角色，人气直到现在也没有丝毫下降。充满妩媚气息得服装也得到了完全地再现。裙子是树脂制品，过分摆弄有破损的危险，不过各关节都是共通配件，可以在本系列产品间随意交换。



↑肩部制作得很开方，可活动范围很大。另外，头发得做工在三人中也是首屈一指的。





肘部以及膝盖等部位的连接处为球形配件，可弯曲范围很广。





虽然外形做得很可爱，但傲人的身材得到了完全的再现。服装的设计看起来与阿鲁米菲很相似，或许可以根据场景或主题不同进行变身……

ITEM DATA

艾克塞琳・布罗宁克

·彩色树脂制未涂装组合模型（附属关节用活动配件）

原型制作：みさませりか（造型村）

■全高：230毫米 ■零件数：24 ■价格：7140日元（税后）

■发售日：2007年4月发售 ■发售商：ボ-クス

KUSUHA MIZUHA

『水羽楠叶』

楠叶的服装有些独特，看起来好像与系列有些不符，但各关节部位也使用了通用配件，在系列间可以自由交换。超短百褶裙等配件单独在楠叶身上看起来很搭配。



↑腕部、脚步等关节打开后有专属细节部位，作为特制产品泛用性较低，但关节使用了通用配件，在系列中可以随意更换。



因为服装比较独特，所以上臂部位是唯一需要涂装的部位。材料使用了橘红色的树脂，所以将衬衫也涂装为黄色吧。





ITEM DATA
水羽楠叶
彩色树脂制未涂装组合模型（附属关节用活动配件）
原型制作：みさませりか（造型村）
■全高：220毫米 ■零件数：23 ■价格：7140日元（税后）
■发售日：2007年4月发售 ■发售商：ボークス

SEOLLA SCHWEIZER

『赛欧拉・休拜茨』

赛欧拉在三人中暴露度最高。配件的形状比较特别，所以在系列中交换使用有些不便，好在三人的比例大致相同，所以最好将埃克塞林和赛欧拉一同购入，将头部进行替换，进行“COSPALY”。





↑丰满的身材充满了女性独特的魅力。胸部周围有若干需要涂装的部分。



←露出肩部关节后可以保证活动范围。可以在后面衔上臂部。



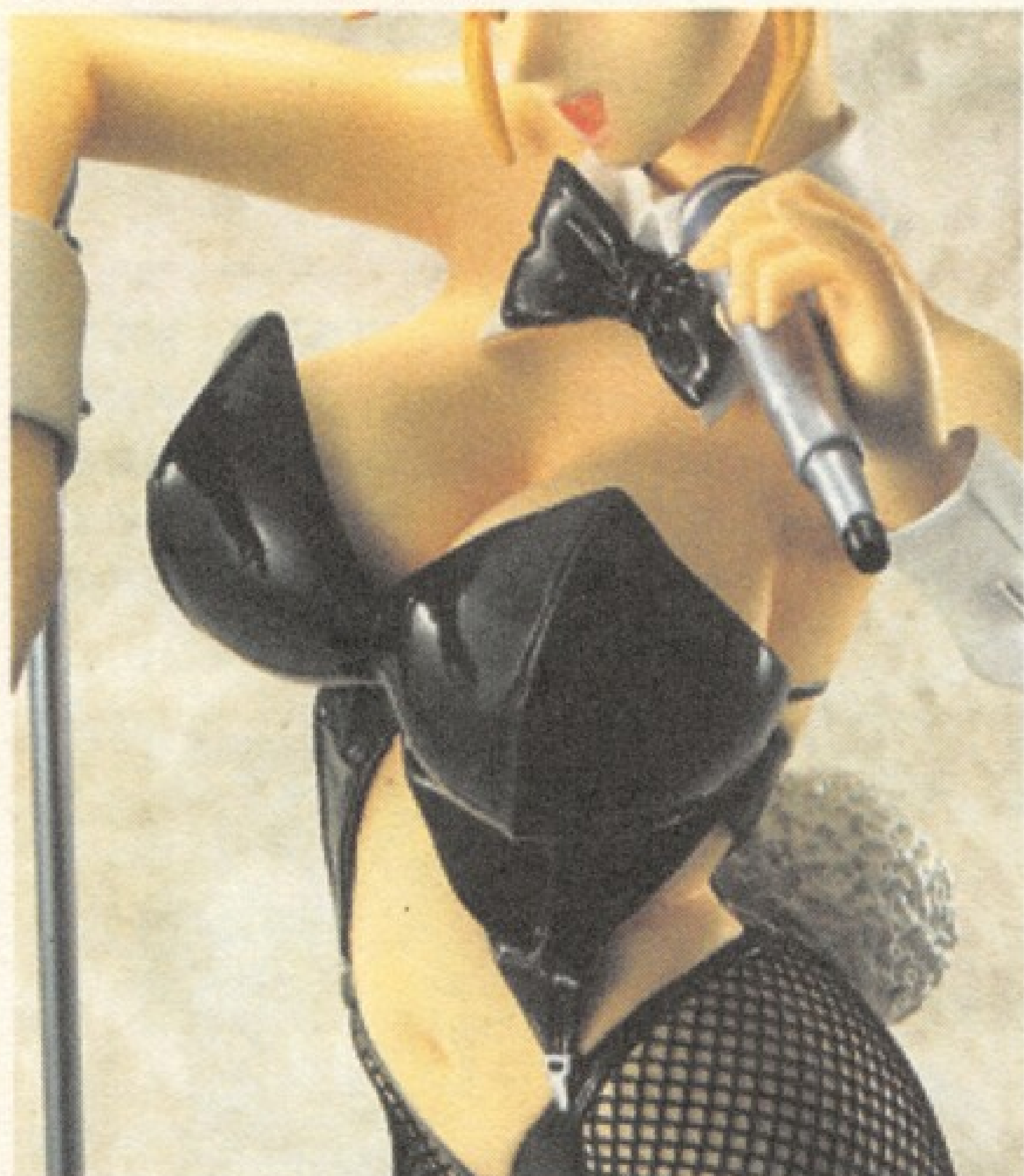




↑腰部配件进行了特别化，但还是树脂制品，活动时要注意。

ITEM DATA
赛欧拉・休拜茨
彩色树脂制未涂装组合模型（附属关节用活动配件）
原型制作：みさませりか（造型村）
■全高：220毫米 ■零件数：30 ■价格：7140日元（税后）
■发售日：2007年4月发售 ■发售商：ボークス

↓傲人的身材令人目不转睛。令人惊讶的是树脂模型版中还有单独的胸部配件！在雕像版中……



在2006年的最强造型活动中发售的树脂模型版涂装样本为粉色的兔女郎，这次换为了更具诱惑力的黑色！无论是配件还是肌肤都是由原型师亲自涂装，丝毫不逊色于样本！树脂模型版发售时引发话题的“真实网状裤袜”也保留下来，绝赞的真实网袜！除了麦克风支架，还有专用的底座，为了防止破损，一部分配件需要安装。



EXCELLEN
BROWNING
OG BLACK
Bunny Style

1/4比例 涂装完成雕像版
原型制作：北原＝Choro＝康介（造型村）
价格：48300日元（税后）
发售日：2007年4月28日（周六）29日（周日）30日（周一）

EXCELLEN BROWNING OG Bunny style

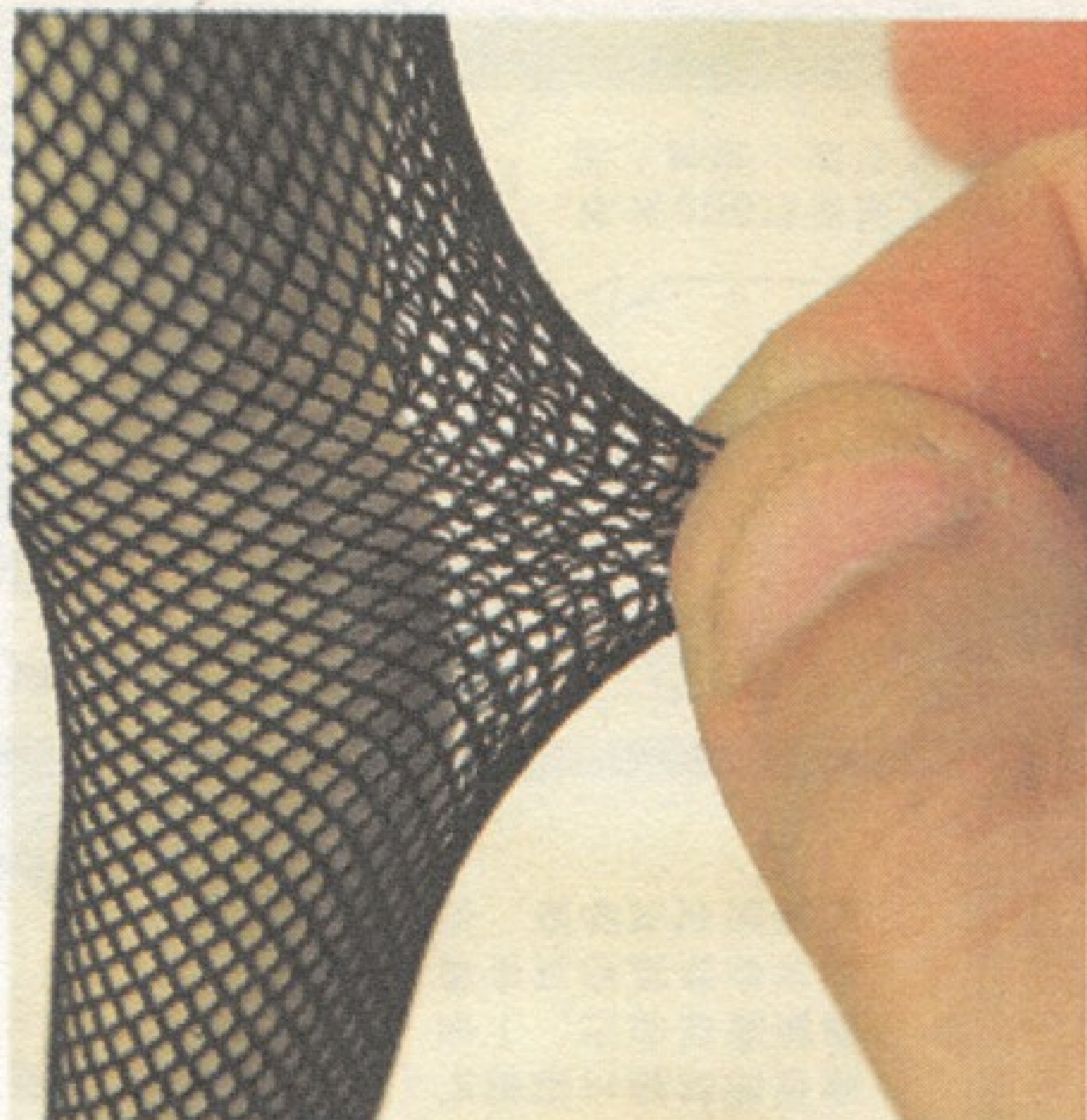
1/4 scale Peinted statue
Sclupted by Khosuke=Choro=Kitahara (Zokeimura)

艾克塞琳・布罗宁克（兔女郎版）

2006年最强造型活动中发售的兔女郎艾克塞琳决定作为涂装完成品进行发售。大胆的真实网状裤袜也得以保留！相信活动中也会发售“树脂模型得完成品”。各位一定不要错过！



1/4比例 魅力而充满诱惑的身体



→树脂模型版中还附带了玩偶用的网状裤袜，可以连接在腰部。雕像版中也有网状裤袜，而且使用了真的网状裤袜，可以拉动。需要注意的是过分拉动的话可能会脱线。

EXCELLEN BROWNING
OG Bunny Style
1/4比例 涂装完成雕像版
原型制作：北原＝Choro＝康介（造型村）
价格：48300日元（税后）
发售日：2007年4月28日(周六)29日(周日)30日(周一)

最强造形2007 SUPER ROBOT & SUPER HEROINE 1ST STAGE 2nd STAGE

ボ－クス每年惯例在各店铺举行或是通信发售的《机战》系作品发售活动『最强造型2007 SUPER ROBOT & SUPER HEROINE 1ST STAGE 2ND STAGE』分为2回开幕。1ST STAGE与2ND STAGE所发售的物品不同，请一一验证。在ボ－クス的官方网站上有详细介绍，请前去查看。

网址：www.volks.co.jp

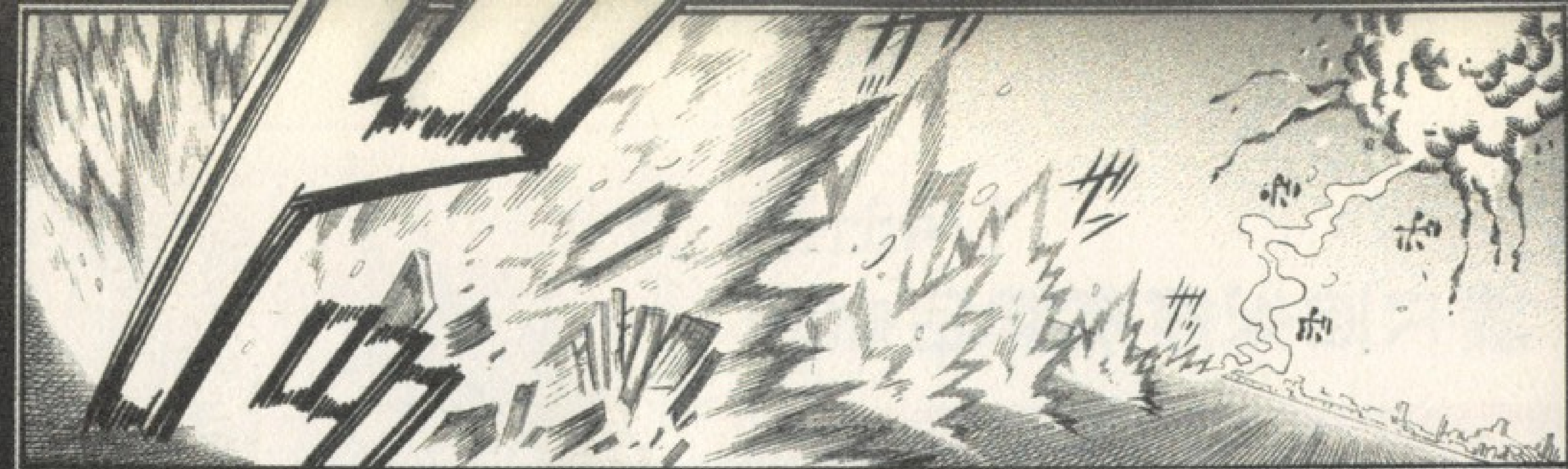




↑在活动中发售的树脂模型版涂装样本的兔女郎配件涂装为了粉色。这是动画CD封面上的主题。在活动中将会同时发售粉色及黑色两种颜色。

另一个《神圣战争》将在这里开始!














スーパーロボット大戦OG
—ディバイン・ウォーズ—
Record of ATX
#1.新天地
八房龍之助
中佐！感应到机体信号！
经确认！驾驶员响介生还！
什么！
那样的爆炸，都……
响介！
回答，响介！
……
又一次，幸存了么？
不错不错。

地球联邦军
北美支部
兰古雷 基地

我是格雷格·帕斯特拉尔，这个基地的司令官

你的事情我已经听说了，

真是一场灾难啊。

南部响介少尉

实验机体被损坏，这完全是我这个驾驶员的责任。

作为背黑锅的家伙，表面说是特别升任，其实是放逐。虽然这是极东支部司令雷卡的命令，其实背后是汉斯·贝帕这家伙搞的鬼吧。

今天起，你就正式转到兰古雷了。

具体的分配部署嘛…



等一下，你是？

嗯

我叫艾克塞琳・布洛尼古

和你一样，是少尉，从今天起，我们就是队友了。

？

我们很熟么？艾克塞琳少尉。

这个嘛，慢慢就会熟的啦。

能驾驶『亡灵』吧？响介





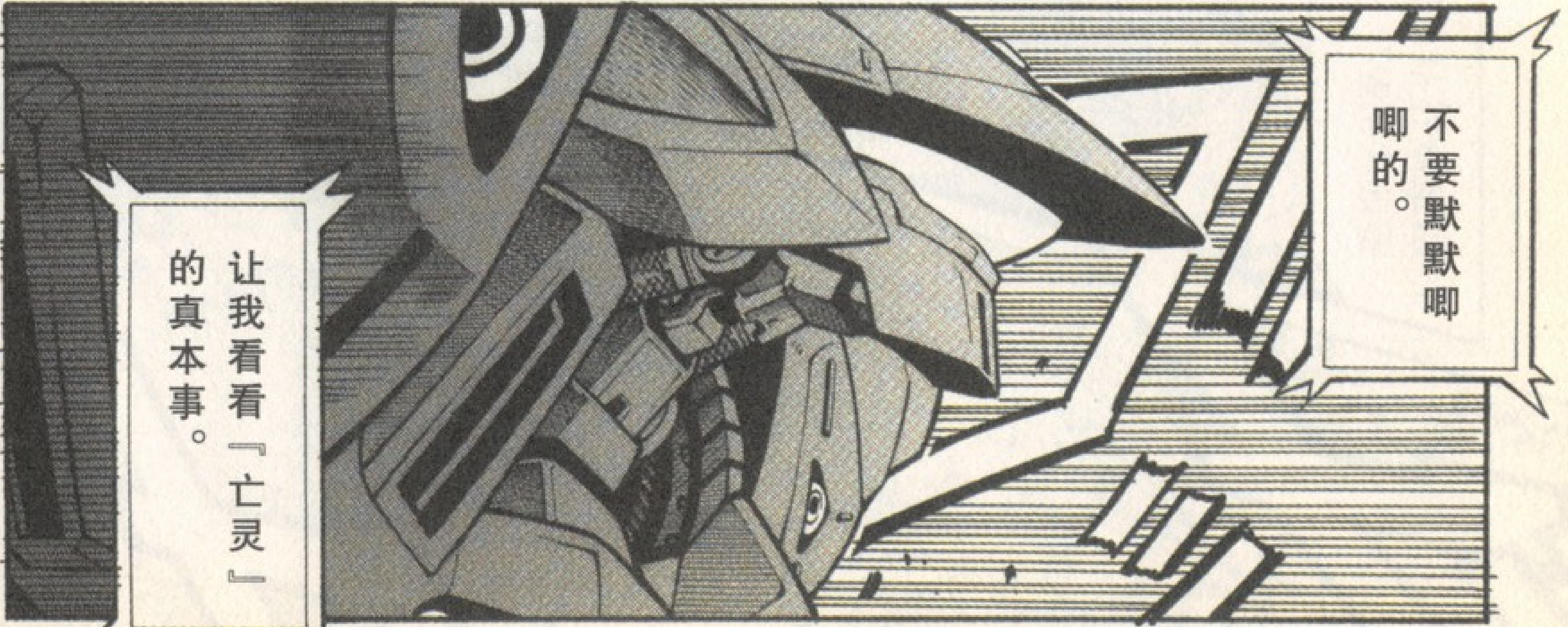







明白了！
（汗）艾克塞琳，这样可以了吧。
わ
哦耶~！
准备好了吧，新人。
Pi
SOUND ONLY
等一下，
老大，还没说完啊……
老大……？
演习开始！
キュラ
ガッ
キュラ
キュラ
チュイイイ
Vo Vo Vo Vo Vo Vo
要进行战斗演习么？艾克塞琳少尉。
Pi
Pi
哎呀！不要少尉少尉的叫了啦。


不好意思，响介，没有来得及告诉你。
没关系，我理解


不要默默唧唧的。
让我看看『亡灵』的真本事。

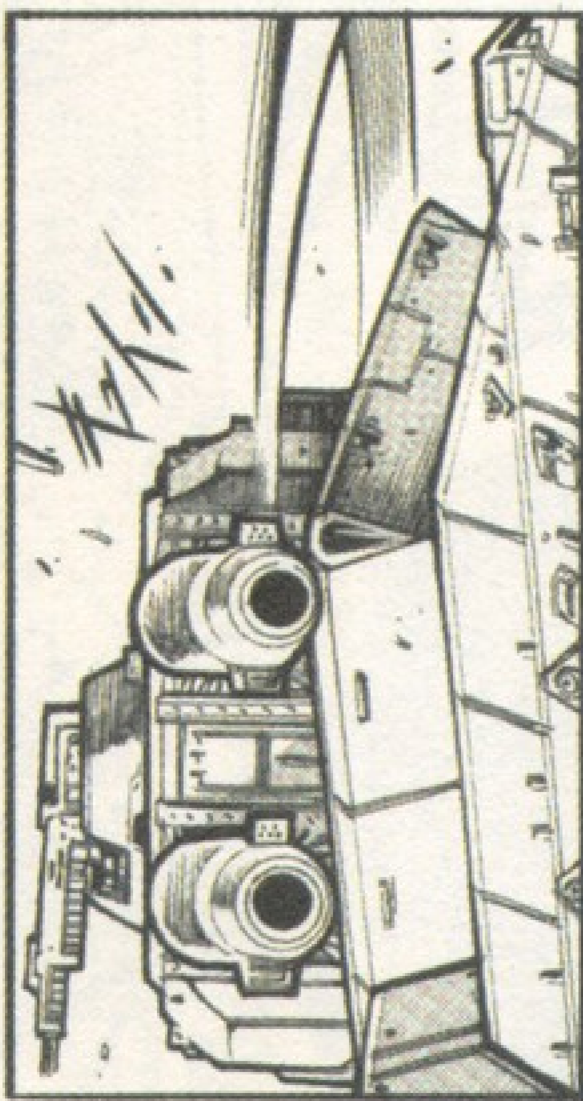

那个，响介，这次演习的指挥官是曾伽·宗博鲁特少佐。


这次装填的全部是实弹，不想死的话，就把所有的战车都破坏。

目标是以七一式战车为主吧。
包括正在接近中的两辆在内，一共有8辆……
ASSAULT4
来吧。
战车的射程和火力都有绝对优势。
傻瓜才会和它正面对决呢。

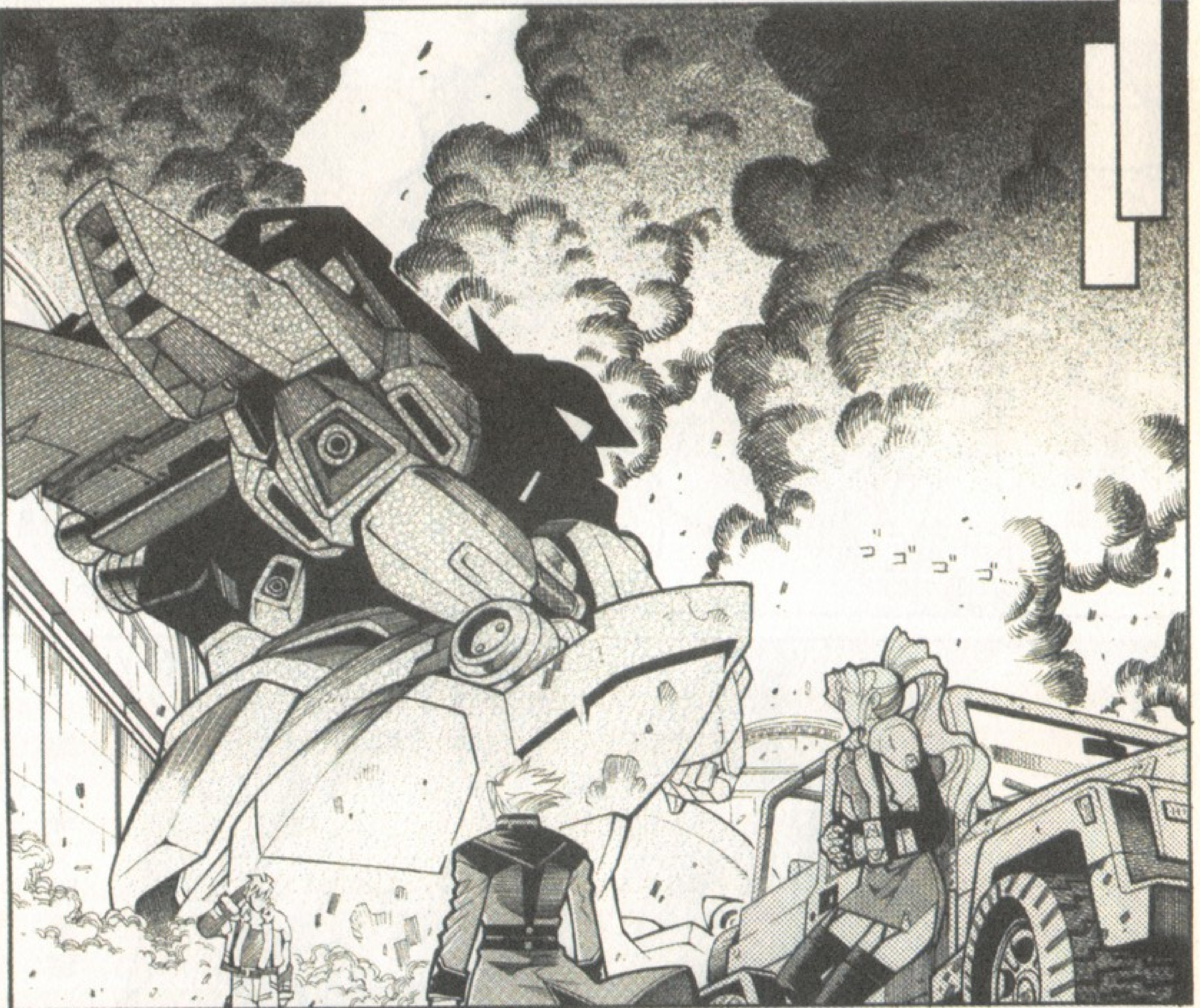
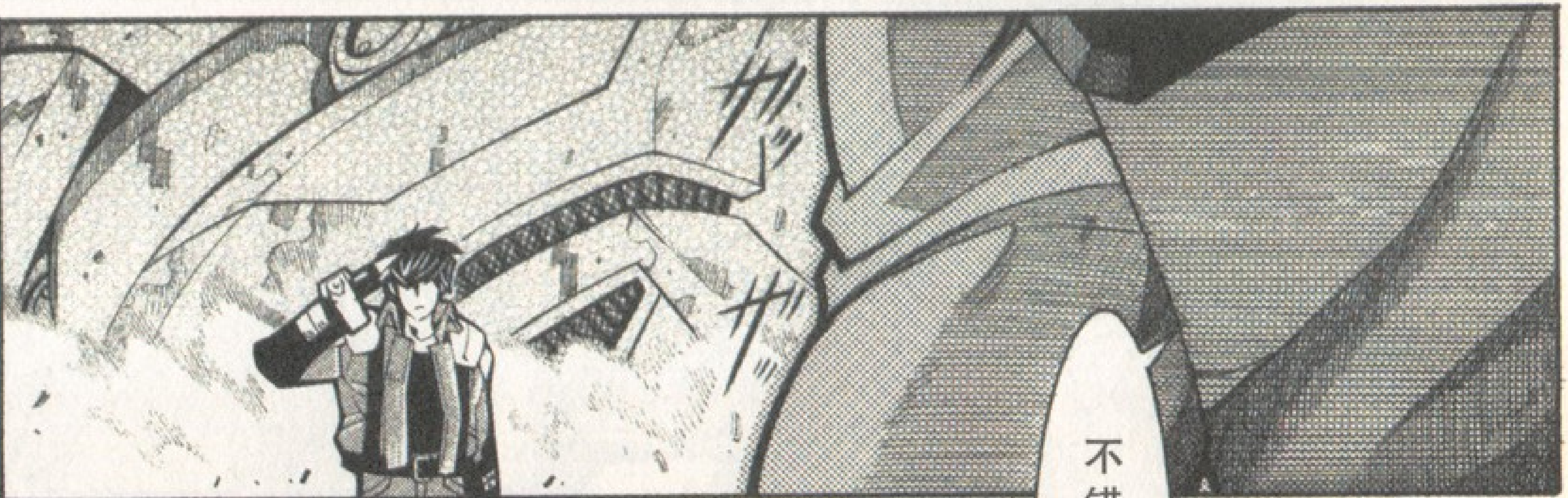
Pi!
Pi
Pi
Pi
ASSALT4

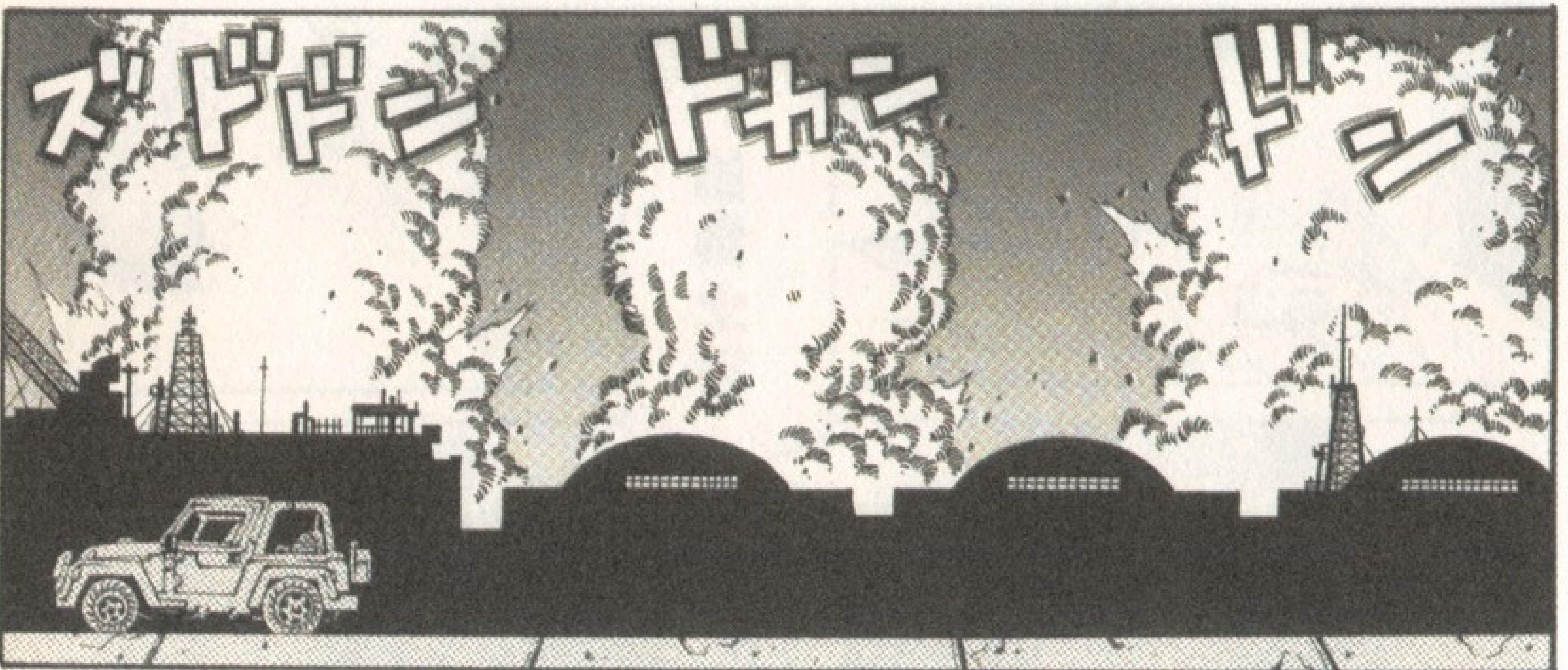


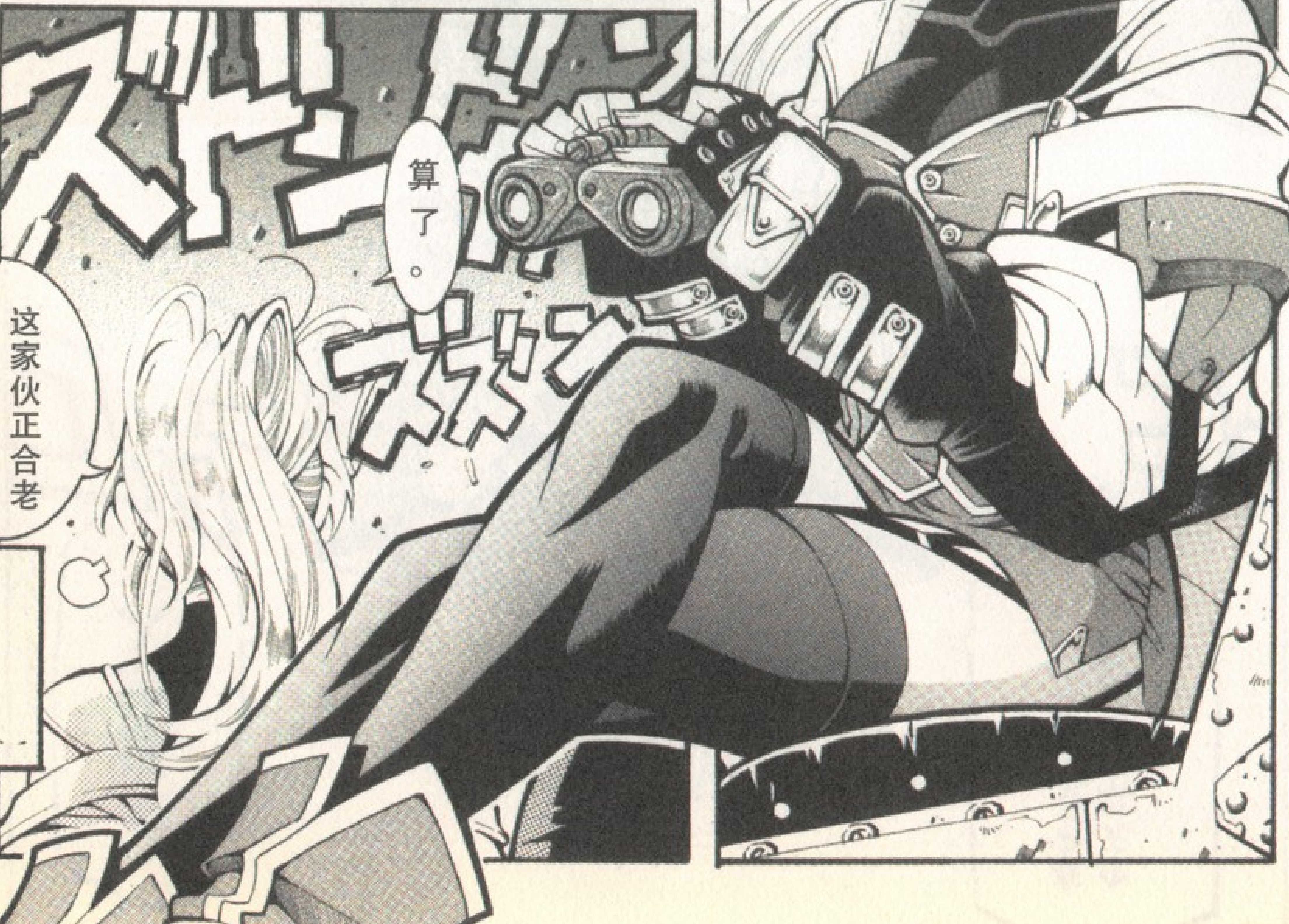






不错，合格了，
南部响介少尉。


哎，哎呀，谁来打扫战场啊。

算了。
这家伙正合老大的口味。

今天起，你就配属在ATX小队了。

欢迎加入。

明白了，曾伽少佐。

哦，老大！

喂喂，叫队长就好了啦~！

也不错啊。

……

2 week later.

怎么样？响介。

过了两周了，习惯了么？

这里的人都不错。

整备进展的很顺利，一切都很正常。

要是布利特能早点回来就好了。

他也是这个小队的么？

MK-III究竟是什么样的机体呢？
什么事？拉多姆博士。
你的机体损耗度太高了~！
紧接战斗的时候就不能稍微控制一下么？
说起来也是产型的亡灵MK-II是以试作型的亡灵R为基础的机体。
尽管装备了格斗战专用的武器，但使用时也是有限度的！
我还有话要跟你说，一会儿来找我一下。
明白了。
啊~！什么，要和博士共处一屋么？
响介少尉的机体损耗的原因…
并不是他的问题，而是机体跟不上他的操纵。
这个驾驶员有点意思。
也许只有他才能驾驶我的MK-III。
在响介来之前，他去弗罗里达执行任务去了。
马上就一个月了，这家伙到底干什么去了啊。
ATX计划好像是由兰古雷基地独自开发的计划是吧？
参谋本部的诺曼·斯雷少将的想法和格雷格司令不谋而合。
虽说是独自开发，但是光靠这里的开发部门还是不行的吧，应该还会和其他研究机关合作的。
这么说来，组织上次的实弹模拟演习的真正目的。
就是为了ATX计划中的『强袭人型机动兵器』『亡灵』系的后继机做准备的吧。
那个，这下面是那个家伙的地盘吧？
讨厌EOT（注：从掉落的陨石中发现的超技术）技术的马利恩博士是没希望的了，将他排除的话，EOT机关，特斯拉研究所……
响介少尉！

机战大图鉴

关键词篇

アーティジブラルタル

出自：《机动战士V高达》

原作解说：不属于任何势力的、绝对中立的宇宙移民公社PCST的设施区域。地球上唯一的一个飞向宇宙的飞船起飞滑轨，禁止携带任何兵器进入此区域。里加・米利迪亚和贝斯帕，在知道这个禁令的情况下，提出了驻留的申请，遭到公社代表曼迪拉・斯恩的严词拒绝，于是贝斯帕使用的武力。结果导致了此地区的一场战斗，休拉库小队的马赫里亚・梅利尔和凯特・布休也因此丧命。

游戏解说：与原作相同，在宇宙篇的地上最终剧本“战士的光芒”中，作为战斗的舞台而存在。如果敌人到达了轨道的话，休拉库小队的凯特・布休就会死亡。在敌人没有接近轨道的情况下，将敌人全部消灭，她就可以生还，所以无论如何，也要死守住。如果没有自信守住的话，还有一个方法，就是让她乘坐修理费最便宜的机体**ガンイージ**到前线，故意让她被敌人击破，虽然会花一些修理费，但是这样一来的话，即使敌人接触了轨道，也不会发生凯特死亡的剧情，最后她依然可以生还。

R系列

出自：《机战a》等

游戏解说：在《机战a》中，泛指SRX计划中开发的机体，R-1、R-2、R-3的总称，当然也包括后来的R-4，也就是R-GUN。新西历185年7月，于地球联邦军极东支部开始开发。这其中伊达隆盛驾驶的R-1被设定成近战格斗专用PT，并且拥有可变形机能，从而可以在空中移动，R-3被设计为远距离支援作战专用PT，三机可以进行合体。

爱

出自：《第4次机战》等

原作解说：在机器人动画中，主人公常常会和女主角产生共鸣，因而力量倍增，作为敌人通常都是将女主角进行要挟，而这时，敌方角色的死期也不远了，他们在一起，是不可战胜的。

游戏解说：《第1次机战》中，作为精神指令，第一次露面的爱与现在的复活具有相同的效果，只能在被破坏的机体上使用，如果《第2次》以后一直延续的话，肯定是会遭天谴的。名字是爱，效果却是复活，要根据时机进行使用，确实是一个非常难用的精神指令。

《第4次机战》中，消费100精神值，使全体机体的HP完全回复。但是，在需要用它的时候往往会因为精神值所剩不多，而不能使用。女性角色多拥有这种能力。

《第4次机战S》中，同样消费100点精神力，使全体机体的HP完全回复。但是因为需要的时候，各机体的精神能力已经都消耗的差不多了，所以，在最后决战时，常常将拥有此能力的驾驶员放在后方安全的地方待机，也是一个不错的战术手段。

通常是被很多女性驾驶员所掌握的精神指令，但是也有一些男性驾驶员可以掌握，（神胜平、式部雅人、流龙马、神隼人、德克・弗里德）但是他们通常都不怎么使用，因为他们一般情况下，总是经常使用其它一些精神指令，而耗费了一些精神力。但是从此处也可以看出个驾驶员的个性。

アイザロン粒子

出自：《斗将戴莫斯》

原作解说：巴姆星的天才科学家阿伊扎姆发明的粒子。基于“戴莫光线”的能量粒子的基础上运行的超粒子物质。虽然是阿伊扎姆在巴姆星研究出的成果，可是后来经过巴姆星和平解放军的小巴姆方面首领梅尔比辅佐官之手，与记载着解放军详细的活动数据一起，作为解放军的“超级秘密武器”，数字化以后，放在“梅尔比戒指”中，交给了埃利卡。

之后，戴莫斯为了抑制阿伊扎姆制作的超弹性金属，而以超高温和超低温的温度差进行的双重攻击进行研究时，由于现有的**ダイモ**射线不具备必要的能量，正在大家苦恼之际，埃利卡的解放组织中的一名科学家，新加兰多的班克斯博士将**アイザロン**粒子送到了大家的手中。

由此制造的**アイザロン**粒子发生装置，可以使戴莫斯在活动中进行照射，而且，其威力两倍于原有的**ダイモ**射线，大大提高了攻击力。

就这样，戴莫斯通过“**ファイアーブリザード**”、“**フリーザーストーム**”，才发挥出了破坏超弹性金属的威力。

游戏解说：《第4次机战》中，依然是阿伊扎姆发明的**アイザロン**粒子，制作小组，偷偷将它偷走，安放在朗德・贝尔队，并安装在戴莫斯的机体上，虽然最初在战斗中进行照射，可以使戴莫斯将机械战士**ギメリア**（基美利亚）破坏掉，但是会产生一定的后遗症，看来，最好还是不要让阿卡玛在战斗中进行照射为好。

Iフィールド

出自：《机动战士高达》等

原作解说：利用米诺夫斯基粒子、机器粒子的相互作用，产生排斥的力场。（**フィールド**）。遵从米诺夫斯基物理学的法则，将米诺夫斯基粒子进行空间压缩，使机器粒子偏向、**ビーム**（光束武器）、**バリアー**（屏障）、米诺夫斯基**クラフト**等武器都广

泛的利用了此技术。

游戏解说：在《第2次机战EX》中，作为使光束武器的攻击无效的屏障使用。

《第4次机战S》中，作为使打击力2000以下的光束武器无效化的屏障使用 。作为特殊装备的Ｉ**フィールド**发生器，每次发动要消费20左右的EN。

游戏中，一些大型的光束武器会轻易贯穿这些低级的屏障，所以在BOSS级别的战斗中，用处不是很大。

Ｉフィールド发生器
出自：《第4次机战》等

游戏解说：在《SRW》中，装备它的机体可以产生Ｉ**フィールド**，使光束武器无效，圣战士系和ν**ガンダム**等机体没有装备的必要，而其他一些拥有厚装甲的机体，装备后效果明显，像魔神Z这样号称铁壁装甲的机体，搭载以后，甚至可以无视战舰主炮的直射。

《第4次机战S》的后面的剧本“新能力”中可以获得它。但是要进入此剧情的话，必须按照“悲伤的回忆”——→“与本队一起行动”——→“**ガイゾック**（加佐库）的恐怖”这样的顺序，必须将撤退的**バンドック**（斑多克）击沉。

青色巨星
出自：《机动战士高达》

原作介绍：吉恩公国引以为傲的王牌驾驶员之一兰巴・拉尔的外号。与其他出名的王牌驾驶员一样，外号出自于所驾机体的涂装。光是名字的压迫感，就给高达本身带来很大的心理压力。在联邦士官学校的现代历史教科书上，与红色彗星夏亚・阿兹纳布尔、黑色三连星一起（一年战争之后），作为一年战争中的王牌驾驶员而拥有极高的知名度。

青木原
出自：《第4次机战》等

游戏解说：在《第4次机战S》中，是富士山附近的一处原野的名称，名声不太好的树海，就在这附近，达巴一行人刚刚在这个地区着陆，就被提坦兹带走。

红发女
出自：《圣战士丹拜因》

原作解说：艾雷利用灵力放出的海市蜃楼一样的巨大邪恶的奥拉之力。她的正体是今川泰宏配音的丽米塔超级演出的大暴走。

红色三骑士
出自：《圣战士丹拜因》

原作解说：原作后半部登场的，骑士三人组，好像是仿照了黑色三连星，相似的脸，相似的技能，相似的手段。但是，原作中的黑色三连星马奇尔达的代替者马贝尔，并没有被杀，这是与三连星角色唯一的一个不同。黑色三连星的三人组合必杀攻击“**ジェットストリームアタック**”，在这三个家伙身上，被叫做“**トリプラー**”，处处都要模仿，这就是冒牌货的悲哀之处。

游戏解说：在《机战EX》中，三人同时在最初登场，因为没有专门的解说，只好由加拉利亚（阿姆罗的翻版？）进行三人的登场解说。

红色彗星
出自：《机动战士高达》

原作解说：吉恩公国的假面战士夏亚・阿兹纳布尔的通称。一年战争初期，驾驶红色涂装的MS“**ザク**”（扎古），一人击破了三艘联邦的战舰，因而出名。与“黑色三连星”一样，不管在联邦还是吉恩，都是被广为传颂的王牌驾驶员。

游戏解说：《第3次机战》中，SRW也知道他的名字，以至于在听说对手是“红色彗星”时，兜甲儿说出了这样的话，“我可不是对手，阿姆罗，就拜托你了。”

アクシズ（阿克西斯）
出自：《机动战士Z高达》等

原作解说：阿克西斯是作为新吉翁的本基地的小行星。本来是资源采掘用的基地，1年战争中幸存的吉翁公国的士兵以及他们的家人（合计约3万人）逃到了阿克西斯上，为了应对联邦军攻击，哈曼的父亲马哈拉加增设了居住用的卫星殖民地“贸赛”，并潜伏到了木星圈内。马哈拉加病逝后，在夏亚的推荐下马哈拉加的女儿哈曼以多兹鲁的女儿迷尼芭的辅政官的身份，成为了阿克西斯的总帅。具有讽刺意义的是从此之后哈曼对夏亚的怨念变得越来越深。夏亚的最终目的是为了实现其父亲提倡的人类的革新。为此，他提议使阿克西斯返回到了地球圈内。但是，对于哈曼来说最现实的目标便是以吉翁公国复兴的名义将地球联邦政府打到，取得整个地球的支配权。

阿克西斯（axis）在英文中有“轴”的意思。想必也有将这颗行星作为吉翁公国的轴心的寓意吧。没想到最后正如其意，阿克西斯成为了再次复兴扎比家的人们的轴心。在贫乏的生活中，阿克西斯上的人们一直梦想着返回到地球，并且不断地研究新型的MS以及开发新的军事技术。最终开发出了代替“BIT”的新型NT专用兵器“FUNNEL”以及新型素材“GUNDARIUM”。趁着提坦斯与奥古之间的战斗愈演愈烈的时机，阿克西斯成功的返回到了地球圈，并且，保留了自己的战力，从已经两败俱伤的提坦斯和奥古手中轻易的占领了地球的大部分据点。但是由于古雷米的内部反乱，再加上奥古的反击，最终全军覆没，哈曼也战死沙场。

哈曼死后的阿克西斯就这么漂流在地球周围，直到夏亚以总帅的名义成立新吉翁后，阿克西斯开始了它最后的使命——坠落地球。在朗德贝尔队的全力攻击之下阿克西斯由内部爆破分裂成了两部分，其中的一部分飞出了地球的轨道，而坠向地球的另一部分也在阿母罗的ν高达的攻击下脱离了地球的轨道。

游戏解说：《第4次机战S》中，阿克西斯成为了新生DC军的本基地。在新生DC军败给外星人军团后，阿克西斯也成为了他们的前线基地。在剧本「**アクシズに散る**」中，就是以阿克西斯附近的宙域为舞台的，并且，阿克西斯也出现在了地图之上。在《第4次机战》（SFC）中这里将成为古罗菲斯的墓场，但是在《第4次机战S》中要是不击落他和杰布、赛迪等3人的话，他们就会主

动撤出战斗。

在《机战－冲击》中，第5章「宇宙决着篇」的剧本「**サイレントヴォイス**」的舞台也是阿克西斯。此话中哈曼搭乘卡碧尼登场，并站在阿克西斯之上，如果不将她引出来的话，玩家必将与附加了阿克西斯的防御效果的卡碧尼展开一场苦战。另外，在第7章「**アクシズ**…最终决战」中，阿克西斯也成为了战斗的舞台。在哈曼败北后，无人的阿克西斯被钢铁怪人们夺取，并将其投向了地球。但是，最终朗德贝尔队突入到了阿克西斯的内部，并成功的击倒了钢铁怪人的首领，解救了阿克西斯。

在《机战64》中，故事中盘以后成为了游戏中非常关键的场所之一。先后成为了哈曼军以及夏亚军的本基地。阿克西斯在游戏的终盘中，被夏亚作为了地球寒冷化作战的道具，与原作不同的是，这次的阿克西斯被恶魔高达所寄生，成为了“恶魔阿克西斯”，但是结局还是被我方正义的超级机器人们所阻止，将恶魔化后的阿克西斯从内部爆破掉了。

人物篇

埃文·多斯丁

PERSONAL DATA

参战作品：第四次机战（S）、机战F、F完结篇
原作：原创（新）主角
性别：男
所属：地球联邦军（朗德·贝尔队）
个人简历：奈明翰士官学校第二届毕业（**リアル**系）/特斯拉＝莱西研究所工作（**スーパー**系）
年龄：19岁
生日：3月1日
星座：双鱼座
血液型:B型
性格：冷静，沉稳
出身：地球
种族：地球人
主要搭乘机：亡灵/亡灵MkII/凶鸟/超斗士
声优：关俊彦

COMENTS

游戏解说：《第四次机战S》中的原创主角中的一人，昵称文。性格冷静，沉稳。长相俊美，一头秀发，是以前的少女漫画中常见的类型。

据说有讨厌女性和女性恐惧症的毛病，和恋人格蕾丝的关系也因为对女性的不信任而几度不可挽回，很难与人相处。在大局的把握上，是个充满自信的家伙，也许就是因为这个才很难相处的吧，举一个例子，就能很好的说明他的石头脑袋，他曾经说过这样的话：

“配属到朗得·贝尔队么？凭我的实力，这是理所当然的啊。”

其作为驾驶员的能力，与其他的原创主角没有太大的不同。

在《机战F完结篇》中，与第4次中没有什么大的改变，依然与格蕾丝纠缠在一起。这次的人物设计河野幸子设计的眼睛，本作中一次都没有用过。

阿萨·卡明古斯Jr.

PERSONAL DATA

参战作品：《新机战》
原作：苍之流星 SPT雷兹纳
性别：男
所属：宇宙文明古拉多斯军——雷吉斯坦斯
年龄：17——20岁
出身：地球（英国）
种族：地球人（英国人）
声优：鹿股裕司

COMENTS

原作介绍：原宇宙文明组织学生中幸存者中的一员。在成员中因为年龄最大，常以长者自居（但其实他只比同岁的德比多达一个月而已）。

典型的喜欢观望的家伙，麻烦的事情总是推给别人，就是这么个家伙。就像同屋的罗安所说的那样，对餐桌上的一个褶皱也会皱眉头的洁癖狂。虽然自己说具有绝对的把握状况的能力，但是实际上总是比别的伙伴慢一拍。

遇到危险的时候，总是沉不住气，一直说说说，说个不停，是所有同伴中最丢人的一个，当情况有所好转的时候，他又变得乐观起来，从观众的角度，一眼就看出来是一个见风使舵的角色。

由于是在溺爱中成长的家伙，在到达地球与母亲见面后，

“妈妈，我已经参加过战斗了。”

妈妈，“啊，了不起啊，阿萨。”

一席话将其恋母情结一览无遗。

年纪最大，却总是做出荒唐可笑的事情，而且还总是被小辈的西莫努训斥，另外，在回归地球的时候，他是所有的男性成员之中，唯一的一个没有利用SPT参加过战斗的人。他只是一个**トライポッドキャリア**（三脚机体）的炮手而已。

在与古雷斯库舰队进行了惨烈的战斗之后，幸存的他，在古拉多斯统治时期，使尽各种手段，成为了一个古拉多斯的地球兵（这里有罗安很大的功劳）。利用这个职位，将古拉多斯的内部情报，悄悄地不断送给埃里扎贝斯等雷吉斯坦斯的人。这是个十分危险的工作（好几次险象环生），不知是拥有一颗英国人的爱国之心还是为了伙伴们的原因，以前懦弱的形象为之一变。虽然也因为在不知情的情况下，传送了假情报，间接的帮助了英治的侵入，但不管怎么说，矮胖的身体，穿着古拉多斯人民服的大胡子形象总是那么让人看着不舒服，毕竟是一个勇敢的家伙。

其实在宇宙文明组织时代，他一直单恋着西莫努。在酒席上，看到西莫努吻了别人之后，居然说出了“也吻我一下吧”这样的话。

在最终话中，有一个画面，给人留下了深刻的印象，在心中想着事情的他，突然，对英治大喊，叫他回来。

“英治！，快回来哦！大家都在等着你啊！”

游戏解说：在《新机战》中的形象。还处在不成熟的那个时期，很遗憾，没有乘坐SPT。也许，地球制SPT开发出来的话，才会由他搭乘吧。但是不管怎么说，他的能力与BOSS级角色堪当，是个很厉害的家伙呢。

阿玛斯·格伊尔

PERSONAL DATA

参战作品：《新机战》
原作：苍之流星SPT雷兹纳
性别： e:男
所属：古拉多斯军
军衔：中尉
年龄：25岁
出身：古拉多斯星
种族：古拉多斯人
主要搭乘机：**グライムカイザル**
声优：崛秀行

COMENTS

原作解说：与英治的姐姐朱丽娅订立了婚约的古拉多斯士官。军衔是中尉。根据格雷斯克的命令，考虑到英治的行动将会对地球制压作战产生妨碍，紧随着英治来到了火星基地。考虑到英治的姐姐，他不想对英治为难，于是劝说英治投降了事，甚至将自己暴露在危险中，对致意捍卫宇宙文明组织的英治进行了谈话。

因为这件事，他一度被解除了英治追踪部队的指挥权，而在他的后任葛斯特罗败退以后，他再次接手英治追踪部队的最高指挥权。但是因为害怕杀害部下的罪行被揭露，他遭到了葛斯特罗的攻击，而负重伤。实质上，部队的作战交给了他的部下卡尔拉。伤愈以后，曾经逮住了从火星脱出的英治一伙人，但是由于卡尔拉想出风头，而被他们跑掉。本来这样对大家都好，可是又是在马尔拉的作用下，产生了对英治一行人的杀意。决意杀死英治后，与朱丽娅解除婚约，就在这样的觉悟下，在自己的座机处于危险境界的时候，发动了V－MAX，但是反而被击中。一边称赞着英治的战斗能力，在看到了地球美丽的光芒之后，闭上了双眼，向宇宙的尽头飘去。

具有一定的理性，而且正义感很强。在逮住英治的时候，与卡尔拉的争论，显示出他是一个想得很全面的男人。但是，另一方面，又对自己的古拉多斯人的身份十分骄傲，对地球人采取蔑视的态度，所以不能理解英治的行为和言语。（虽说不像葛斯特罗和兹尔一样，把地球人看作是和猿一样的低等动物，但是他的想法与格雷斯克很接近）。担任声优配音的是崛秀行，他还担任过《纯洁的兄贵》中的哈马利得配音。

“好美的星球啊，这就是你所保卫的地球么？朱丽娅……”在生命的最后时刻，在宇宙中看着地球，他说的最后的话。

游戏解说：《新机战》中，与原作一样，追击英治，最后也逃脱不掉被打倒的命运。不过在原作中格伊尔不曾打败过英治，这是一个改动的地方。第8话中，在围绕主题进行的剧本“迷之敌战舰”中，受到葛斯特罗攻击时的再现，让人们十分难受。他的死，依然是发动了V—MAX的原因。但是感觉像是，在英治的战斗中，发动之后被英治杀死，这一点引起了原作FAN的强烈不满，因为在原作当中，事实上格伊尔发动了V-MAX以后，英治其实已经处于无意识状态了，在遭到了自己的反噬，格伊尔被爆炸结束生命之后，英治才再次恢复了意识，所以从这一点上看，原作中，英治并不是杀害格伊尔的人，他是无辜的。也难怪原作FAN会怨声载道，虽然卡尔拉也在游戏中出现，但是与原作中的角色路线完全不同，设定的十分牵强，FAN们指责制作小组，到底有没有认真的看过原作，而引起了一些争议。

但是这还不算，在最终剧本“狂气之力”中，由于DG细胞而再次复活的格伊尔，对英治再次展开了战斗，而这时的格伊尔，也再也不是大家心目中的那个形象了。

艾扎

PERSONAL DATA

参战作品：《第四次机战S》
原作：斗将戴莫斯（戴莫斯）
性别：男
所属：巴姆星军队
官职：地球征服军提督→参谋兼机动战士开发主任
出身：巴姆星→小巴姆
种族：巴姆星人
业绩：发明了**アイザロン**粒子、进行了特殊超弹性金属的开发、开发了反**アイザロン**粒子炮
主要搭乘机：机械战士**ギメリア**（基美利亚）、**コブラ—ト**（科布拉特）
声优：井上真树夫

COMENTS

原作解说：由于地球侵略作战进展受阻，代替李希特尔，作为新提督。作为李希特尔的好友，驾驶新型战舰**コブラ—ト**，阻挡住戴莫斯的攻击，将李希特尔救出。

巴姆星的天才科学家。开发了大量的武器。

接受大元帅奥尔巴恩的命令，成为新司令官。其实，在李希特尔的协助下，向帝国报告了他死亡的假消息，而依然由好友李担任舰队的指挥，他在幕后参与开发和参谋的工作。

与戴莫斯进行战斗，使用各种武器，一度将其逼入绝境，但是总是由于意外情况的发生，而失败，这是与巴尔巴斯将军一贯的失败作风，最大的不同之处。

在**アイザロン**粒子试验中由于事故，患了不治之症，而因此也开发出反粒子炮。在身患重病的情况下，依然坚持不眠不休的进行机动战士的研究。

在超弹性金属失败以后，研制出人动的反粒子炮进行攻击，但是在与戴莫斯的对决中势均力敌，而最后，胜利女神却眷顾了戴莫斯，他含恨死去。

“哈哈哈……李希特尔，我最后还是，没能帮上你的忙啊，对不起。”

与其他的士官所穿制服不同，佩戴茶色羽毛，也凸显了其个性。

游戏解说：《第四次机战S》中，从属DC，而不是巴姆军。如果他活得时间再长一些，DC也许就可以征服世界也不一定。
在剧本“**リヒテル和アイザム**”中，可以与他驾驶的机动战士进行战斗，但是100个人中大概会有99个人会选择“躲避”在避免与其正面对敌吧。热血+必杀一击，就可以将其消灭，看来他的真正实力还没有发挥。

武器篇

アーミーナイフ
装备机体：重装高达（改）

原作解说：重装高达、以及重装高达改搭载的武器。是同类机型搭载的众多武器中为数不多的格斗兵器。通常折叠后，收藏在左腕的下侧，进行格斗战时可以弹出进行攻击。作为高达等MS的格斗武器，既不能射出光束，刀刃也不能瞬间强热化，只是一把普通的刀而已，这一点很让人惊讶。不知道是不是高达利姆合金使得此刀极其锋利的原因，它在特洛瓦的使用之下，经常几下就把敌人的MS干净利落的击倒。有一次特洛瓦使用一个漂亮的转身，就把"艾阿利兹"切爆了。不过，说到底也就是特洛瓦有这本事，作为一种武器装备，其威力实在是不敢恭维。所以最后的华尔兹中的机体重装高达强化型就没有装备这种鸡肋武器。

游戏解说：《在机战F完结篇》中，**アーミーナイフ**在重装高达的所有武器中排名第二、在重装高达改的武器中排名第三。虽然威力大大提升了不少，但是因为很少会有人用重装高达进行格斗战，所以使用频率不高。只有在全弹发射后，弹药为零的时候才会被使用，这一点还是忠实于原作的。

アームクロー
装备机体：飞翼高达バード形态（鸟形态）

原作解说：飞翼高达变形成**バード**（鸟）形态时，因为用鸟脚上的爪子进行爪击而取的名字，这也是作为着陆脚的主要作用。

鸟爪是高达利姆合金制作而成，所以可以对敌人攻击，虽然如此，可是用鸟形态在作品中战斗的机会几乎是零，所以根本没机会使用它。更多的是用爪子抓着重装高达进行飞行。

游戏解说：《新机战》中与原作上的评价一样，是作为比头部机枪作用更低的武器装备使用。用鸟形态进行接近战真是不知死活，况且还有**ビームウィング**（激光飞翼）这样的更优秀的武器存在，所以它可以说是一种能不用就不用的武器。

アームパンチ
装备机体：赞波特3

原作解说：从魔神Z的火箭飞拳演化而来的代代相传的赞波特版的"飞拳攻击"。比起赞波特3来，还是赞布鲁形态更多使用这种武器。

游戏解说：《第四次机战（S）》中是射程为3的P（射击）兵器。赞波特的所有武器中威力最低。赞波特光线和赞波特导弹用尽以后才使用它就是最好的证据。

アームビームガン
装备机体：美塔斯

原作解说：美塔斯的腕部装备的光线（镭射）武器。在180度变形展开以后正好可以拿在手中，在变形MA时，由于腕部零件在机首位置，所以可以当作主炮使用。

游戏解说：《SRW》中，作为美塔斯唯一的远距离兵器、而且作为MA唯一的护身武器，它也成为很多人的改造对象，但是只有将其改造成到最高，才能产生最佳效果。

アイアンカッター
装备机体：魔神Z

原作解说：魔神Z的代名词，"火箭飞拳"的强化版。从两腕射出20厘米厚的斧子一样的飞刀，可以将火箭飞拳所不能破坏的敌人切碎。制作者是三博士之一的森森博士。

游戏解说：《SRW》中，是沉睡在光子研究所的强化武器。甲兜不去研究所调查就不能被使用。虽然使用频率不高，但是对于移动力不高的魔神Z来说，攻击只差2、3步却够不到的敌人来说是最合适不过的了。可惜命中率不是很高。

アイアンクロー
装备机体：基鲁基鲁钢

原作解说：和它的名字一样，就是铁制的爪子，(但这并不是弗利兹・冯・埃里克常用的必杀技)。基鲁基鲁钢系的机体经常装备铁制武器，什么铁臂、铁爪子之类的。但是原作中的基鲁基鲁钢的手指并不是爪子。

游戏解说：《SRW》中，其机体的战斗力相当的弱，只要熟知与基鲁基鲁钢战斗时的战斗系统的话，远距离使用弱一些的必杀技也会使其毙命，所以不用"必闪"进行躲避，而用"幸运"全力一击，而没有试过被这种武器攻击过的人肯定大有人在...

アイアンネイル
装备机体：兹戈库E

原作解说：和原型机的兹戈库一样，是为格斗战准备的大爪子。在兹戈库上装备在腕部，以巨型粒子宠为中心，呈发散状的3根或4根爪子；在兹戈库E的机体上，外侧3根，内侧1根组成，很像手的形状。在格斗时，外侧的3根爪子合拢，变成一把手刀形状，可以将对手贯穿。

游戏解说：《第三次机战》中，由于命中率高，经常被使用。但是威力根据各种情况会有所不同，作为我方机体使用的时候，兹戈库E有着一定的防御力，命中率也很高，所以是一个很好的改造对象。但是兹戈库E最后也经常面临被放弃的命运，（也有人根本就是一上手就将它搁置起来）所以，不改造的话也可以。

アイアンネット
装备机体：明镜高达

原作解说：明镜高达装备的电磁网。明镜高达的机师休巴尔兹＝布鲁达，为了使用日尔曼忍术的战法而设计装备的武器。换句话说也就是忍者携带的铁网的MF版。

使用时，从手前部射出，封住敌人的行动，作为一种辅助武器经常被使用。而且，还可以通过网上的电流对敌人进行攻击，可以说是一种多用途武器。虽然**アイアンネット**会被光线刀等武器割断，但是从一流的日尔曼忍术使用者休巴尔兹的手中逃脱，可

以说可能性极小。

在《G高达》剧中，靠这种网欺负多蒙的场面，以及其它很多精彩得场面，都让人记忆犹新。可以说，这已经是忍者休巴尔兹不可或缺的装备了。

游戏解说：《新机战》中，作为攻击武器的辅助装备，是所有武器中威力最低的。这倒是还可以接受，但是残弹只有一发，不能对空，射程1，这些限制就让人实在不能理解了。比起动画中，威力大大的降低了，休巴尔兹如果就凭着这样的武器捕获敌人的话，那肯定是相当的吃力的。

在《机战F（完结篇）》中，性能比《新机战》全面提升，作为移动后可以马上进行攻击的武器，经常被使用。但是作为以接近战为主体的MF而言，是一个使用频率不高的装备这一点并没有改变，和《新机战》相同的是除非是G高达FAN，否则是不会重视它的。战斗画面倒是相当不错。

アイビーム

装备机体：铠王（FO）、兽士多古伽嘎

原作解说：在装甲全开状态时，从铠王眼中发射的光线。但是在动画中并没有本使用过。也许只是设定而未被实际应用的武器吧。

游戏解说：在《新机战》作为拥有众多武器的装甲全开时的铠王，一般是不会使用这种小儿科的武器的。因为使用厉害的武器就要耗费相当的能量，所以即使是EN10也不会轻易的浪费掉，兽士多古伽嘎也装备了此武器，但是被改名成了“怪光线”。

アインラッド

装备机体：ゲドラフ（盖多拉夫）、ブルッケング（布鲁健格）

原作解说：**ザンスカール**（扎恩斯卡尔）帝国开发的轮型MS的强化装备。主要被**ゲドラフ**、**ブルッケング**、等机体使用。主要作为撞击武器使用，可以让移动速度得到飞跃性的提高，在遭到光线炮攻击的时候，还可以作为防止光线武器的盾牌，非常方便。在地球扫荡作战中，在街道中驶来驶去，把四周破坏殆尽。但是轮胎这方面，给人的感觉相当的不好，看着轮胎在宇宙中飞来飞去，地球出身的利加・米利迪亚人们一定会觉得很怪异吧。

另外，曾有一次乌索和奥迪罗从敌人手中夺取了该武器进行攻击。

游戏解说：《新机战》中，确实有利用**アインラッド**进行的撞击技。挨一下到是不碍事，但是在**ゲドラフ**、**ブルッケング**大量出现的宇宙篇后半段，总是不断被攻击，相当的麻烦。如果回避力很低的驾驶员被集中攻击的话，可不得了。但是只要将其击破就不会受此威胁了，所以尽量还是先置**ゲドラフ**、**ブルッケング**于死地为好。

アカシックバスター

装备机体：赛巴斯塔

游戏解说：《SRW》中，第3次机器人大战以后，赛巴斯塔搭载的有代表性的必杀技。SRW中的标志性武器，SFC版中也经常被使用。

画面上赛巴斯塔画出六芒星，从底部召唤出火鸟进行攻击，也就是说是与鸟融合的特殊技。在《第3次》中射程是1，在《EX》中射程提升、在《第4次》中由消费EN向弹数型转变，就这样，每回都有进化。在《F》中又回归到消耗EN射程为1。虽然有威力更大的武器**コスモノヴァ**，但是必要气力和弹数的限制很大，还是**アカシックバスタ**—的方面比较稳定。

“**アカシック**”就是“**アカシャ**”的形容词形式，**アカシャ**的意思就是印欧语系中的“虚空”的意思。虚空也就是无限的意思，这里是受到了西洋神秘学的影响，这个宇宙中所有的一切过去现在未来都记录在“**アカシャ**（虚空中）”这个概念。考虑到拉・基亚斯的炼金学，**アカシックバスタ**—其实就是与这虚空相关的武器。但是为什么会从里面召唤出火鸟不得而知…在《魔装机神》中，赛巴斯塔的守护精灵就是空。这个空也许就是虚空的意思吧。

“上吧！**アカシック・バスタアアア**！”（战斗台词）

机体篇

アーガマ（阿卡玛）

出自《机动战士Z高达》等

参战作品：《超级机器人大战》、《第2次机战》、《第2次机战G》、《第3次机战》、《机战EX》、《第4次机战（S）》、《魔装机神》、《新机战》、《机战F》、《机战F完结篇》、《机战F完结篇》

分类：强袭用机动巡洋舰

全长：——m

重量：——t

MS发射口：2个

能源：热核融合炉

所属：奥古

舰长：海肯＝贝克纳、布莱特＝诺阿

武装・兵装・技能：40mm机枪、对空机枪、160mm机关炮、导弹、辅巨型粒子炮、20连发导弹发射器、主巨型粒子炮、超级巨型粒子炮

原作解说：布雷克斯准将在sweet-water秘密建造的宇宙巡洋舰。布雷克斯准将希望它能够作为新一代的**ホワイトベース**（白色基地），代表奥古的主力舰而建造的，所以设计路线也是按照**ホワイトベース**为蓝图进行的制造。基于这个原因，最初被命名为“**ホワイトベースII号**”，但是根据奥古的一位资助者梅拉尼・休・卡拜因的意愿，命名为“**アーガマ**”（一部佛教圣典的名字，记录了释迦牟尼的言行，在日本叫做阿含经）。

与**ホワイトベース**级强袭舰相比，构造基本相同，但是只有它的2/3大小，没有在舰内设置重力区域，采用了节省空间的外部方式，因此得以小型化。在舰中安置了伸缩式居住区域，可以在一定情况下，排除重力的干扰，保证非战斗时可以照常航行。在战斗时，为了躲避炮击，可以躲藏在舰桥后部附近。因为船体中央拥有很厚的防御。战斗时也可以将舰桥收缩，减少被敌人发现的物理面积。

MS发射口设置在舰桥中央下方的位置，分为上下两层。上部为第一发射口，下部为第二发射口，预计最大可以容纳6—8机。由于MS发射采用了全自动化，第一、第二发射口与自动升降梯直接相连，并配置了弹射器，从而保证了非人工操作得以实现。

主舰炮是收藏在左右弹射口下部的武器库中，为两门单装“巨型粒子炮”。辅舰炮，是位于舰体四周的四门单装巨型粒子炮。此外还装备了许多导弹发射器和机枪。但是一年战争以后的战舰，都采用了轻装备，搭载的MS负责主要的战斗任务。**アーガマ**的先进之处并不只是在构造上，作为搭载的MS驾驶员的克瓦特罗・巴基纳大尉（夏亚）、卡缪等人都是数一数二的一流王牌飞行员。

在《Z高达》中，全篇作为卡缪等人的母舰。最初的舰长是海肯・贝特纳，途中由布莱特・诺阿接任舰长。在《ZZ高达》中，一直到被**ネエル・アーガマ**（新阿卡玛）代替为止，都是捷多等人的母舰。而且，安装了能够一击击毁小型卫星的大威力“超级巨型粒子炮”，火力大大增强，由于搭载机只配属高达系MS，单舰作战能力比同级别舰只大大提高。配备了大气层突入装备，但是在《Z高达》时，并不能在大气层航行，在回收利用推进器脱离大气层的高达MKII时，在大气层上部徐徐降下时曾经使用过此装置。之后更是安装了米诺夫斯基装置，在新吉恩军的追击下，降落地球并展开一系列战斗，直到地球制压失败后，为了再次回到宇宙，却没有大气层离脱装置的本舰于是使用了该装备。在《高达哨兵》中，**アーガマ**级二号舰“**ペガサス**III”也有登场。

游戏解说：《第2次机战G》中，作为代替**ホワイトベース**的第二艘母舰。在剧本中只出现过5次，作为**ネエル・アーガマ**へ和**ラー・カイラム**的过渡舰存在。

《第3次机战》中，在剧本“恐怖的海岸”（**シーサイドパニック**）中作为2号舰登场。地图兵器**ハイパー**巨型粒子炮十分强悍。在整个游戏中出现11次，输给了出现12次的**ネエル・アーガマ**。

《第4次机战S》的剧本“觉醒！超兽战机”中，依然作为2号母舰登场。超级巨型粒子炮得到了改良，射击前可以选择方向，这个改动，大大提升了地图武器的操作感，并且纠正了《第3次》中几个不舒服的地方，由此可见制作小组的良苦用心。本作中，**アーガマ**成为出场次数最多的母舰。可以在**オーラシップ**参战前以及**オーラシップ**参战后选择使用。在剧本“**キリマンジャロ**风中也有出现，也许是因为这次涉及《Z高达》的部分很多吧。

《F（完结篇）》中还是作为2号舰。在第10话“背叛”中，由于可以使用**ネエル・アーガマ**，很快就被替换了。在“**オペレーション・レコンキスタ**”中一度作为**ネエル・アーガマ**的护卫舰登场。布莱特达到25级以后，通过精神指令“必中”、“幸运”本来可以发挥相当大的作用，可惜，在完结篇中，早早地就结束了它的使命。

R-1
（全称为REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1）
出自：原创SRX系

参战作品：《超级机器人大战》、《第2次机战》、《第2次机战G》、《第3次机战》、《机战EX》、《第4次机战（S）》、《魔装机神》、《新机战》、《机战F》、《机战F完结篇》
分类：可变型接近格斗用PT
机体编号：R-1
全高：19.9m
重量：50.2t
动力：热核反应炉
变形形态：R-1
合体形态：SRX
所属：地球防卫军极东支部SRX小队
主开发者：卡库＝哈米尔
主驾驶员：伊达隆盛
武装・兵装・技能：**バルカン、コールドメタルナイフ**、G・**リボルヴァー、ブーステッドライフル**、T-LINK**ナックル**

原作解说：实施SRX计划的地球防卫军极东支部开发的近距离、格斗战用**パーソナルトルーパー**（PT），驾驶员是伊达隆盛少尉。

兼顾了MS和MF两方面的优点，在任何情况下都能给敌人以确实的打击，没有配备光线兵器，取而代之的是实体弹武器。还有，R-1装备了基于R系列的机体的固有系统“T—LINK”系统的强力格斗战武器“T-LINK**ナックル**”。

R-1是轻量型，注重高机动化的机体，省去了没有用处的多余武器装备。与空中移动可能的R-3相比，作战半径较小，为弥补这个缺点，是R系列机种唯一一部可变成飞行形态的机体。看到同样持有可变形能力的飞翼高达，莱说“怎么和R-1这么像呢？”不禁会想，也许它们的开发技术有相似的地方（虽然它们的变形方法不同）。但是，在SRW的合体变形的基础上，又要附加R-**ウイング**的可变形机能，其机体构造变得非常之复杂。也是由于这个原因，它的外部装甲很薄，也是所有R-系列中唯一持有盾牌的机体。但是就武器装备这个问题上，为R-1配备盾牌，作为一款高机动性的机体，无疑是起了负作用。而且，考虑到对光束武器的防御，又必须装备Ｉ**フィールド**（R-2的标准装备），对于一部不能采用内藏机能的机体来说，盾牌也许是它最好的选择。这个防御性盾牌，在R**ウイング**形态时位于机首，在SRX合体时，则成为剑柄和头部的面罩部分。

从R-1的开发过程可以看出，单体可变形系统，有它的限界点（也许是因为各机的开发责任者的个性导致了这种情况的发生）。R-2、R-3机体由于加装了被称作力量提升零件的追加装备后，再加上SRX的变形合体系统，从这一点上来看，它们的机体构造要比R-1牢固坚实很多。（R-3是远距离支援型机体，虽然也并不是很结实的机体，但是就其内部构造而言，并不像R-1那么复杂，所以相对来说，也比R-1坚实很多）。但也并不能就因为这个原因就说它是一部失败的作品，作为一部比R-2、R-3拥有更高技术含量的机体，它的身上凝聚了作为其开发者的卡库・哈米尔的独创性和努力，总的说来，是一部完成度很高的究极机体。

游戏解说：在《新机战》中，虽然装备了**シールド**（盾牌），但是游戏中很少有涉及盾牌防御的画面，在设定画和各种场景中也没有对盾牌的相关说明，所以很少能感觉到这是一部特意加装了盾牌的机体。在SRX合体的一瞬间，也许盾牌变形成了那个与BANPRESTO的标志很像的假面具，但是就盾牌本身而言，也并没有引起人们太多的注意。想一想，也许画面上太突出盾牌的话，也许会与种类繁多的高达混为一体，也不一定，所以为了突出SRX的整体形象，而在细节部分作了一些改动。

作为机体本身，它是那种设定为可以应付所有情况的万能型机体，运动性颇高，配合上驾驶员伊达隆盛的能力，具有极高的命中率以及回避力，加上配备的强力武器，在射击和格斗两方面都可以轻松应付。作为仅次于神高达和闪光高达，作为地上篇的主力机体，在战场上可以说十二分的活跃。

另外，由于持有R-3**ウイング**的变形能力，可以利用高速的移动轻松突破困难复杂的地形，在进行先制攻击以及抢夺宝物等方面，更是一部不可多得的重要机体。

剧本解读

《超级机器人大战W》精彩对白连载 第一回



瓦尔斯托克/一马自己的房间内，主角一马正在写航海日志：

一马：

航海日志——联合宇宙历99.6.13.上次的工作结束之后在『比特』待机差不多已有两周,我也开始厌倦了与废品站的人继续搞机器了,最重要的是听说上次工作挣来的钱几乎全部都用于改造战舰了!这样的话我们就要迎来第36次的破产。不过，没有进行航海却写的航海日志今后也要结束了。听父亲说有新的客户要来了，而且他们的目的地好像是地球。无聊的日志今天开始就要终结！但愿，明天开始，日志将记录的全是壮大的冒险……

另外在比特/船坞，这次的客户迪奥和卡特鲁正一边聊天一边在等着一马的到来——

迪奥■真是的……就算是准备的飞船出了故障，上面也不用求托运者把我们送到地球去吧……

卡特鲁■提到托运者那是指以宇宙为活动范围的运输公司吧。迪奥你好像对他们很了解啊。

迪奥：算是吧。我所在的反间谍小组和他们打过很多次的交道啊。我对他们的手段看都看腻了。

卡特鲁■手段……?

迪奥■啊，对了。他们是运输公司那是在宇宙开拓 r代，现在他们干的是抢劫商船还有走私军火的勾当。向路过的商船征收离谱的买路钱就是他们现在主要的工作。比起用托运者这个称呼他们，宇宙海盗这个名字更适合他们吧。

卡特鲁■这个宇宙城市『比特』在正规的航海图里也没有记载啊……

迪奥■虽然我听说他们有老巢，不过亲眼相见这还是第一次啊。蕾蒂・安是PRE的司令自然对他们的所作所为应该相当的了解吧。

卡特鲁■……可是，蕾蒂女士却会向我们推荐了这些人……

迪奥■因为现在是非常时期啊。PRE也腾不出手叫人来迎接我们吧。而且凡事都要靠行家，既然我们执行的是机密任务，自然不能采用常规的手段。

卡特鲁■嗯……。不过，我们一定得把这个情报带回本部啊……

迪奥■哈，只要确保我们能到达地球，之后的事自然会有办法解决。要是他们有什么奇怪的举动的话，我们只要相应地采取措施就是。

卡特鲁■你所谓的相应的措施是……

迪奥■说俗一点就是那句老话：以暴制恶。

卡特鲁■……我明白了。总之我们还是小心为好。来接我们的人差不多要到了。

迪奥■……我也不指望对方用高级轿车来接我们不过希望我们这一路能舒坦啊。瓦尔斯托克家族啊……

不久后一马到达了。

一马■你们两们就是卡特鲁・拉巴巴・唯纳和希罗・唯吧?

卡特鲁■啊，是的……。你是?

一马■我叫一马・阿帝钢……是瓦尔斯托克家族的人

迪奥■什么嘛……。居然派个小孩子来接我们，未免也太小看人了吧。

一马■……注意你的言辞。不然的话，我就把你的长发连根拔起，用来当钓鲸的钓鱼线。

迪奥■你很拽嘛。托运者的人品比传闻中的更差啊。这样的话，就别指望你们能做得好什么事了……

一马■你没有听到我对你的忠告吗?

迪奥■啊呀，我好像是听到了啊……

一马■我可是从小就以宇宙为家的身经百战的托运者。没道理被

你称为小孩子！再说说到年纪，你不也和我差不多吗！
迪奥■要虚张声势是你的自由，兄弟。不过不要忘了我们可是客户啊。还是说小孩子根本就不懂其中的道理呢？
一马■你这家伙，还真有胆说！！
美广■到此为止啊，哥哥！
一马■美广……！为什么，你会来这里？
美广■是父亲叫我来的啊。父亲说让你一个人来接客户他不放心。
一马■可恶的老爸，比起我他更相信美广吗！？
卡特鲁■对了，你是？
美广■你们好。我叫美广・帝钢，我是来接你们的。我哥哥给你们添麻烦了，真是对不起。
一马■美广！你用不着向这些没礼貌的家伙道歉啊！
美广■你在说什么啊，哥哥！要重视客户和货物，可是作为托运者的心得啊！
迪奥■哈哈哈！　还是妹妹比哥哥更懂事一点啊！
一马■你这家伙……！我非让你闭嘴不可……！
布雷斯■到此为止，一马
一马■哇！
美广■父亲！
布雷斯■……你非但不想接生意，还想和客户打架，你真打算让我们家破产吗？
一马■可，可是，那全是……
布雷斯■一会儿我再听你的解释。你先去整理瓦尔斯托克的客房的床铺。
一马■那不是卡来特的工作吗？
布雷斯■不要让我说同样的话第二次。要解释一会儿再说
一马■……我知道了。我去总行了吧，去就是啊！

在老爸的淫威之下，一马只好回去，之后布雷斯开始与卡特鲁和迪奥攀谈起来，最后在布雷斯的提议之下卡特鲁和迪奥决定与布雷斯他们一起尽晚餐：

布雷斯■……对了，你们是唯纳氏和唯氏吧。让你们久等了。
卡特鲁■你是布雷斯菲尔德・阿帝钢吧？
布雷斯■是的。我是瓦尔斯托克家族的代表，同时也是一马和美广的父亲。
卡特鲁■请多关照，布雷斯菲尔德舰长
布雷斯■哪里哪里……你们叫我布雷斯就可以了。
卡特鲁■虽然传闻说他是宇宙海盗，不过他的举止很有绅士风度嘛。
迪奥■那只是表面功夫啊。实际上他的女儿姑且不提，他的儿子根本就是小流氓不是吗？
布雷斯■你们在说什么啊？
卡特鲁■没什么，我们是在私聊。
布雷斯■对了，你们两位喜欢吃鸭子吗？
卡特鲁■啊，是的……也不是不喜欢……
美广■难道，父亲你想……
布雷斯■对……我想款待客人，就去了超市。在回去的路上就顺便到了这船坞来。那么两位，如果不嫌弃的话，就和我们一起共尽晚餐吧。我想在晚餐时听一下你们的委托内容，而且我也想向你们介绍一下我们的班组人员。最重要的是，我似乎买到了上好的鸭肉，就允许我请你们吃我特制的炖鸭吧。
美广■我父亲做的菜，可非常的好吃啊。我想你们一定会喜欢的。
卡特鲁■谢谢你，美广。那么，布雷斯舰长……我们就不客气了。
布雷斯■美广……通知蕾准备好微波炉。
美广■是，我知道了！
迪奥■不要大意啊，卡特鲁。我们可不知道这大叔肚子里到底买的什么药啊。
卡特鲁■可是，我不认为这些人是坏人啊。刚才那个一马也是一样……
迪奥■你在说什么啊！他说什么鸭子（易上当的人），就是在指我们两个也不一定啊……！
卡特鲁■所以，我才叫你不要用假名的啊……你却不但用了居然还自称为希罗……
迪奥■有什么关系嘛。那家伙，以前也用过我的名字啊。
布雷斯■怎么了？你们，还在私聊吗，希罗・唯？
迪奥■啊，是啊……是的啊。不过，这大叔……我好像在什么地方见过啊……

一众到了阿帝钢家，经过一阵时间，晚饭准备好了大家就集中在阿帝钢家/食堂准备开饭：

布雷斯■……所有的人都分到菜了吧。那么我们就开始开心地吃晚餐吧。
蕾■可是一马还没有回来啊……
茜■别管他，姐姐。等他的话，爸爸特地做的菜就要凉了。
保里斯■我也赞同茜的意见。从香味就可以明白今天的炖鸭一定非常的棒。
美广■大家，太过分了啊！再等哥哥一会儿嘛！
卡特鲁■我们是无所谓啊。就等他回来吧。
雅连特■哪里哪里，客人。在这里你们就遵从托运者的心得吧。
卡特鲁■所谓的心得……。是指类似规则的东西吗？
布雷斯■对……托运者之心得……铁要趁热打，饭就趁热吃！
茜■那我要吃了！！
卡特鲁■他们居然会说出心得这么古老的词来啊，迪奥。……迪奥？
迪奥■有话一会儿再说，卡特鲁。先吃饭吧，这菜好像相当好吃啊！
美广■我说，希罗。我说的很对吧？
迪奥■是啊。能吃到这么可口的饭菜，我们来找你们就已经算没白来了啊。
卡特鲁■………………
布雷斯■那么，我来向两们介绍一下瓦尔斯托克家族的成员吧。首先我叫布雷斯菲尔德・阿帝钢，是运送船瓦尔斯托克的舰长。
布雷斯■接下来介绍我的女儿们，最小的美广已经向你们介绍过了，我就再介绍一下她的姐姐蕾和茜吧。
蕾■我叫蕾・阿帝钢。我在船上负责索敌和通信。
茜■我叫茜・阿帝钢。我负责开炮进行攻击。请多关照！
卡特鲁■开炮进行攻击？　你们的战舰配备有武器吗？
布雷斯■……现在形势动荡，自己的性命就得靠自己保护啊。
茜■联合军可对托运者恨之入骨啊。飘落下来的火花，自然得自己来掸掉啊。
保里斯■茜，要那么说的话，该说蘑菇而不是火花吧。
茜■啊……是吗……！？我，搞错了！
卡特鲁■不……应该是火花才对。
茜■……笨蛋保里斯！你，又想骗我啊！
保里斯■哈哈哈，你那么说就太过分了吧。这就是所谓的聚会玩笑啊。
布雷斯■他是保里斯・蒲来安。别看他这副样子，他可是很有本事的操舵手。

迪奥■嗯……你不是阿帝钢家的人吧?
保里斯■我打算将来和蕾或者美广结婚当入赘女婿啊!
蕾■唉，保里斯也真是的。
美广■真是的！　老爱拿人家开玩笑!
茜■……为什么没有提到我啊……
雅连特■啊，最后该轮到我了吧……
布雷斯■还有，这位是瓦尔斯托克家族的智囊袋。雅连特·卡贝利纳里奥……
雅连特■我现在已经退役了，只是个老不中用的人了
保里斯■你要说自己老还早着呢。要是提到『鬼之腕』雅连特的话，谁人不知道他是『鹰之眼』布雷斯的监护人，是托运者界的传奇人物啊。
迪奥■『鬼之腕』和『鹰之眼』！?
一马■我来迟了！姐姐，我的饭呢！?
蕾■啊，一马。你手洗了吗?
布雷斯■你太没礼貌了，一马。客人就在面前啊。
一马■不要这么说嘛，老爸。对了，你已经决定答应这两家伙的委托了吗?
布雷斯■『这两家伙』是什么意思啊。看来有必要对你进行一下作为一个托运者的应有的教育啊。我就先教会你除了用嘴吃饭还可以用嘴做什么。
一马■不要这么激动啊，先把他们的委托的内容告诉我啊。
迪奥■………………
一马■嗯?　你怎么了? 怎么一副很吃惊的样子啊? 老爸，你特制的菜这次难道没有成功吗?
卡特鲁■……我来代替他说明吧。我想大体的情况我们的上司已经向你们说明过了。我们想请你们把我们及两集装箱的货物送到地球去。
蕾■地球……
茜■地球啊……!
美广■这么说，卡特鲁你们是从地球来的吧?
卡特鲁■是啊，你说的对。不过我们出生于宇宙城市。
保里斯■我们的主要活动范围是从拉哥郎基点到月球。最近几年，没有去过地球啊。
美广■我也是第一次去地球啊！我哥哥也是。
卡特鲁■一马也是吗?
一马■哈，算是吧……
茜■呵呵……就因为这样，一马和美广才会不成熟啊。
一马■你好罗嗦，贫胸姐！你的胸部才不成熟呢!
茜■笨，笨蛋！　你在说什么啊!
布雷斯■住口，一马。就因为你这么轻易就会受人挑唆，才说你不成熟。
一马■嘿嘿……你说的对。反正没有人会相信我就是传说中的『鹰之眼』的儿子的。
布雷斯■一马……!
蕾■父亲也好一马也好都冷静点，客人就在面前啊。
一马■………………
布雷斯■啊，真是不好意思。我居然会失态……
美广■喂，我说……卡特鲁你们为什么会来找我们呢? 要是只是想回地球的话，就算不靠托运者，只要乘坐普通的定期船就可以回去了不是吗?
卡特鲁■因为我们有货物在身，而且情况又紧急。再加上……
雅连特■宇宙开发公　獾那巴饳厍虻拇　坎蛔∈前桑
卡特鲁■……这件事你们也知道啊。
保里斯■情报对托运者而言，可是关系到死活的问题啊。我听说地球周围因为有巢居于奥比太尔环的拉达姆存在，连能否平安通过都是个问题。
蕾■本来可依靠的地球队伍军也因为在和木星蜥蜴战斗而腾不出手……
雅连特■而且，地球的国家和宇宙城市间的关系也越来越紧张。
卡特鲁■是的……。在这样的情况下，要由宇宙城市出发去地球就伴随着很多危险。
一马■就是说你们是想突破那个危险地带才来雇我们的是吧。
卡特鲁■………………
布雷斯■住口，一马。
一马■你不要误会啊，父亲。我不是在责备他们啊。
卡特鲁■是啊……
一马■你们这次算找对人了！担当这种任务我们是宇宙中最适合的。你们放心，我们会把你们和你们的货物安全地送到地球的。不管怎么说我们都是托运者啊，是瓦尔斯托克家族啊
卡特鲁■一马……
一马■不过费用你们是一定要给的。先预付5000G，事成之后付10000G。
雅连特■呵呵……
布雷斯■在耍嘴皮子这方面，他倒是蛮成熟的啊……
一马■所以！只要你们肯付钱的话，我们就一切OK！瓦尔斯托克组织虽小，速度却是一流，保证会把你们安全迅速地送到地球!
卡特鲁■我明白了，那就拜托了。……这样没问题吧……我说，希罗?
迪奥■啊，说的也是……
布雷斯■那么，托运者之心得……好事要快做，工作更要快做。雅连特，我们明天早上就出发，客房也准备好了。
雅连特■我明白了。战舰的修理和补给已完成了。随时都可以出航。
一马■那就拜托你看家了，大叔。回来时送你地球制的老花眼和红色坎肩作为礼物没什么问题吧?
雅连特■小毛孩子，又胡扯！这次，你再把机体弄坏试试看。我非用扳手打破你的脑袋不可!
一马■你放心好了！差不多该让父亲承认我的实力了!

第二天早晨一众便准备开始前往地球，在路上遇上了罗武，同行一阵之后便彼此告别各自做自己的事去了:

罗武■那么，一马！再见了!
一马■罗武也要保重啊！博士和里阿姆也是!
树里■美广也要当心啊！代我们向蕾她们问好!
美广■嗯！树里也不要受伤啊!

罗武他们离开之后卡特鲁和迪奥便开始向一马问及罗武他们的事:

卡特鲁■刚才的战舰是……?
一马■是我们认识的废品站的人的战舰啊。因为他们正好和我们出航的时间一致就一起行动了。
卡特鲁■废品站的人和托运者关系很好嘛。
一马■算是吧。毕竟要在同一宇宙生活。当然要相互帮助。
卡特鲁■是吗……
一马■你怎么了? 你好像觉得这很意外似的……
卡特鲁■我听人说托运者做着和海盗一样的勾当……
一马■……你那是，什么意思!

卡特鲁■一马……
布雷斯■到此为止，一马。快回到自己的岗位上去。
一马■可是，老爸……！这些家伙认为我们和海盗一样啊！可恶……！最初你们和我那么顶撞也是因为那个原因吗……！
迪奥■………………
布雷斯■……是男人的话就不要用嘴巴来表明自己的清白。
一马■可是……！
布雷斯■不要让我说同样的话第二次。
一马■……我明白了
美广■那么，卡特鲁和希罗也请坐下来吧。
卡特鲁■谢谢你，美广。……不过，你也要参与工作真是让人吃惊啊。
美广■我和哥哥也是有岗位的啊。
卡来特■各位请喝咖啡。
迪奥■这家伙，是什么啊？
卡来特■我叫卡来特。是这艘战舰的辅助机器人。
茜■卡来特和这艘战舰是成套制造的。它是小到做饭洗衣扫地大到对战舰的控制什么事都可以做的万能机械佣人。
卡来特■能得到你的称赞我觉得非常光荣。
迪奥■嘿，和战舰成套的辅助机器人吗……。我没听说过啊……
卡特鲁■对了，这战舰……和联合军的战舰在外观上差别相当的大啊……
保里斯■那是当然的。本来这瓦尔斯托克就……

保里斯正想谈论瓦尔斯托克时，突然传来了报警声有敌人来袭了：

一马■！
蕾■有来自本部的里阿姆来的通信。有所属不明的机体正在接近本舰。
保里斯■老板，在这种时候出现的话……一定是上回的那些家伙吧。
布雷斯■他们居然在等我们离开比特，可以说是考虑的周到吧……
迪奥■发生什么事了？
一马■你们非常喜欢的宇宙海盗登场了啊。
卡特鲁■啊……！
布雷斯■保里斯，摆脱他们。把引擎开到最大！
保里斯■我明白了！　虽然这样做有点粗鲁，我就试试吧！
一马■等一下，父亲！你打算夹着尾巴逃走吗？
布雷斯■我们托运者应当以完成客户的委托为先，不能让客户涉险。
一马■可是！我们也不能放过他们吧！他们是以比特为目标的。这样下去的话，只会让牺牲者增加！
布雷斯■………………
一马■确实完成客户的委托很重要。……不过，放过这些家伙的话，会有损于托运者之名！
卡特鲁■一马……
布雷斯■……你有打倒他们的自信吗？
一马■有……！　我在客人面前发誓！我要打倒他们！
美广■哥哥……我也和你一起去！
蕾■距离3000……！敌人马上就要进入可视范围内！
茜■我们怎么办，父亲！？
布雷斯■……全体，各就个位！接下来瓦尔斯托克要迎击宇宙海盗！
布雷斯■就算赌上托运者之名也要打败他们！
蕾■明白了！
茜■就是得这样啊！你可要鼓足干劲啊，保里斯！
保里斯■茜才应该要当心啊。子弹的浪费一直是我们亏损的原因啊。
一马■出击吧。美广！
美广■嗯！
卡特鲁■请等一下，一马，美广！
一马■叫卡特鲁和希罗是吧……。你们就坐在那里好好看着吧。我就让你们见识见识……！宇宙海盗和真正的托运者到底有什么差别！！
卡特鲁■真正的托运者……
蕾■敌人，来了！
迪奥■那是联合军的机体！
布雷斯■他们是逃亡的军人……还是在使用走私得来的机体的家伙呢……
布雷斯■不管怎么样，他们都是宇宙海盗，和有着悠久历史的托运者可不一样啊。你明白了吗，迪奥・麦克斯唯尔？
迪奥■我的名字你怎么会……！

另外一马正在赶到自己的机体那边：

蕾■战舰附近中弹！
茜■你在干什么啊，一马！赶快啊！
一马■让你久等了，贫胸姐！
美广■任务光碟，开始引导！战斗程序，起动！
布雷斯■打开发射装置！去吧，一马！
一马■瓦尔浩克，以空战模式，出击！我要起飞了啊，美广！！
宇宙海盗1■快，好快！
宇宙海盗2■那机体，是什么！？我们的资料里没有啊！
一马■你们这些家伙……至今为止居然一直为非做歹……！托你们的福连我们，真正的托运者都被当成海盗，你们真是会给人找麻烦啊！
宇宙海盗3■这家伙，在胡扯什么啊……？
宇宙海盗4■管他呢！资料里没有机体反而卖得出高价！
宇宙海盗4■先把它搞废了，再买给搞废物回收的！
一马■下小烂的小贼们，说得还真轻巧！赌上托运者之名，我也要把你们全打倒！！
美广■变换系统，连锁装置确认，平衡装置确认，武装安全限制解除。近身战模式确认！
一马■来吧，恶徒们！采用交错战斗模式，GO！
迪奥■那机体，变形了！
卡特鲁■布雷斯舰长，那是……
布雷斯■如你所见，那是我们的秘密兵器……名字就叫瓦尔浩克。
茜■父亲，我们也出击吧！不能让一马一个人战斗啊！
布雷斯■好！　瓦尔斯托克全速前进！去援护瓦尔浩克！
保里斯■明白了！　要出击了！！
美广■哥哥！　机体唯护很顺利！一切正常！
一马■好……！就让这些家伙见识一下什么叫托运者之魂！！

当一马把打倒海盗之后，海盗居然向一马求饶：

宇宙海盗■投，投降！　我投降！请你，放我一条生路吧！
一马■………………
宇宙海盗■哇……！　不要攻击我啊！

美广■哥哥！
一马■……虽然我很生气，不过要是我在这里向他攻击的话，就和海盗没什么差别了啊……
美广■到底是，哥哥！做得太好了！
一马■你们这些海盗，给我记住。托运者是尊重生命的。在这广阔的宇宙人要生存下去就得彼此帮助。
宇宙海盗■多，多谢了！你的恩情我们一生也不会忘记！
一马■你在胡扯什么啊！接下来我就让你们这群海盗去比特受惩罚！你们最好做好心理准备！托运者流的惩罚，可不是儿戏啊！！
宇宙海盗■怎，怎么会这样……！
布雷斯■做的好，一马。我已经和比特联络过了，很快军队就会来带这些人回去。
一马■怎么样，老爸……你有点想承认我的实力了吧？
布雷斯■！　快躲开，一马！！

突然有人发暗枪把一马准备放过的海盗给干掉了：

一马■怎么了，姐姐！？
蕾■在范围内有UNKNOW入侵！因为它们机体小且速度高我们没有及时发现！（注：UNKNOW为对未知物的统称）
布雷斯■UNKNOW！
一马■可恶！　这样的话，我没攻击那海盗不是变得没有意义了！
蕾■UNKNOW，来了！
茜■那是，什么！？我没见过那样的机体！
保里斯■茜，就因为没见过，才叫它UNKNOW啊。
茜■笨蛋保里斯！现在是解说的时候吗？
卡特鲁■看那形状和等身大的尺寸……。难道是，宇宙骑士……！？
布雷斯■是拉达姆的指挥官的宇宙骑士吗？确实外观上很像啊……
一马■那些家伙到底是什么人都无所谓！要是他们想打的话，我们去迎击就是了！！
布雷斯■没办法……。敌人是未知的机体，大家要全力以付！
茜■真是的……！小而且速度快的机体是最不好瞄准的了！
美广■这样没，没问题吧，哥哥……？
一马■……你记住，美广。越是危险就越应该冲在前头……那样的家伙要是看到我们向他示弱想逃走的话，一定会一口气袭来……！
美广■嗯，嗯……！
一马■来吧，小矮子们！对不由分说就放暗枪的人我们也不会客气！！

在一马打倒一敌人之后，突然传出迪奥和卡特鲁的集装箱被人打开了的消息，两人驾驶着各自的高达登场了：

卡来特■集装箱的门被打开了
蕾■啊！　那里还有客户的货物……！
茜■高达！？那么说，那两个人是高达的机师！
保里斯■他们好像打算在我们迎击敌人的时候独自逃走啊。
布雷斯■不，不对
卡特鲁■听得见我的声音吗，一马！美广！
美广■这声音，是卡特鲁！？
一马■你们，原来是高达的机师啊！
迪奥■哈，就是这么回事。这样的状况不是该把我们的机体藏起来的时候啊。
一马■就是说……

迪奥■对不起了，一马君。我们，好像误会你了。
迪奥■我们已经见识了，你所说的真正的托运者了。
一马■希罗……你……
迪奥■对了，那是假名。我的名字叫迪奥·麦克斯唯尔……通称『死神迪奥』
卡特鲁■一马君，我们来援护你。我们不想让你这样的人死去。
一马■你们两个……
美广■哥哥……？
迪奥■喂喂……你还在生气吗？
一马■你们说的话很让人开心嘛。迪奥，卡特鲁！
卡特鲁■一马君……！
一马■不要叫我什么君啊！叫我一马就行了！
美广■谢谢你们，迪奥，卡特鲁！
迪奥■哪里哪里。……我们也想珍视生命啊
卡特鲁■出击吧，迪奥。那敌人……说不定会成为人类的新的威胁……！

在一众打倒敌人之后，一敌人又欲逃走，一马这次自然不会再放过：

美广■最后的一机，要逃走了啊。哥哥！
一马■混蛋！　我会放你跑吗？

在一马正想把最后的敌人解决的时候一迷之机体突然出现：

迪奥■宇宙骑士DBOY！？
卡特鲁■不，不是！
茜■是UNKNOW的　援！？
布雷斯■等一下！　情况不对！
迷之敌人■………………

迷之机体二话不说就把最后的那个敌人干掉了，之后就消失了：

一马■是起内哄了吗！？
迪奥■要当心，一马！他家伙，朝这边过来了！
一马■呜！
蕾■白色UNKNOW，已经离开雷达的范围。
茜■那家伙，是什么人？
布雷斯■你没事吧，一马？
一马■啊，是啊……。那家伙，好像没有加害我的意思……
蕾■父亲……雷达没有UNKNOW以外的反应了。
布雷斯■……危机总算是过去了。各机归还之后作一下状况的汇报。
美广■明白了，父亲
一马■刚接到生意头天就遇上这样的啊。好像，这次的航海不会很无聊啊……

事后，布雷斯在瓦尔斯托克/舰桥就开始与卡特鲁和迪奥攀谈：

布雷斯■真不好意思。明明应该由我们把你们送到地球去的，结果反而却要向你们求助……
一马■你在说什么啊，老爸。他们两人可是自做主张出击的啊。
布雷斯■……你闭嘴。这是关系到瓦尔斯托克家族所有人的问题。而且，家族的代表是我。
一马■啊，我明白了……

卡特鲁■布雷斯舰长，一马说的对。我们是以自己的意志在战斗。
迪奥■哈，我能与传说中的托运者『鹰之眼』相遇就已经觉得非常幸运了啊。
保里斯■嗅……你好像了解我们老板年轻时的事嘛。
布雷斯■我先声明，保里斯……我觉得我现在还很年轻啊。
保里斯■嗅，那真是不好意思了。
迪奥■哈，因此你不用太在意啊，舰长
布雷斯■不过，这样的话我们可……
卡特鲁■那么，你就把刚才的事当成是我们过去对一马无礼的事的道歉吧。
迪奥■对不起了，一马。我好像把刚才出现的海盗和你们混为一谈了。
一马■你能明白就好了。实际上，还有身为海盗却自称为托运者的人在……事实上，有着悠久历史的托运者几乎已经不存在了。不过，真正的托运者和那样的家伙完全不同的。
卡特鲁■看了你作为托运者的自尊，我们能理解这一点了。
一马■什么自尊不自尊的……那谈不上这东西啊……
布雷斯■你们的想法我明白了。……那么，这样做你们觉得如何啊？这次的委托就算无效，我们就以私人名义把你们送到地球去吧。
保里斯■等……等一下，老板！
一马■这样行吗？老爸！这样的话，我们不是只赔不赚了吗！
布雷斯■我说，一马……刚才你所坚持的托运者的自尊到什么地方去了啊？
一马■呜……！
布雷斯■瓦尔斯托克家族被本应保护的人救了……这种事传出去的话，我们就无法再在江湖立足了。
保里斯■原来如此，就是要舍其实而求其名吧。
迪奥■哈，这次委托的出资者不是我们，我们是无所谓……要是这样做你们觉得安心了的话，那也无所谓。
蕾■……不过，真的没问题吗，父亲……？
布雷斯■没问题。就当成是偶尔的工作人员的安慰旅行好了。我也想让美广看看地球。
美广■谢谢你，爸爸！
布雷斯■……不过，我们毕竟是贫困的托运者，所以其它的费用还是要收的。
卡特鲁■是，我们明白了。到达地球之前就麻烦你了，布雷斯舰长。
一马■就是说，今后我们就解除了委托人和托运者的关系了吧……
迪奥■就是这么回事啊。请多关照啊，一马
一马■彼此彼此！……啊，我有事想找你商量。迪奥你知道我老爸的事吧？
迪奥■是啊，在我所在的宇宙城市都有关于最强的托运者『鹰之眼』的传闻。不过没想到他居然连我的事都知道……不愧是『鹰之眼』啊。
一马■老爸也好雅连特大叔也好都不把过去的事告诉我。既然机会这么难道，你就把你听到的传闻告诉我听吧。
迪奥■那么，我一开始就把最重要的……
布雷斯■你们两个！可没时间说闲话啊！要把延误了的日程赶回来！既然没法指望有收入，就要节约经费！一节俭，二节约！托运者之心得：时间就是金钱，金钱就是时间！
保里斯■明白了，老板！这样才像我最崇拜的宇宙最强的托运者啊。
布雷斯■各位，各就各位！迪奥，卡特鲁！　你们两个的任务是进行机构检查和当补充航海员！
卡特鲁■啊……我们也要工作吗……！？
布雷斯■一马不是说过了吗？今后，我们不再是委托人和托运者的关系了。不好意思，我们可没能力养闲人啊。
一马■到底是，老爸！哈！宇宙最强的刻薄托运者！
布雷斯■呵呵……这听起来满不错的啊。
迪奥■切……死神发什么菩萨心肠根本就是错误啊。
一马■不要发牢骚啊，迪奥。你好像可以成为很好的托运者啊。
迪奥■你吵死人了！本指望受到贵宾待遇的，结果我们就只能沦落到当苦力吗？

在解决了迪奥和卡特鲁的事之后一众便开始准备向地球进发了：

布雷斯■各位，再次确认各个部位！
茜■整体检查，开始运行。sbls，ccm，rpm正常。内置测试，没有异常。
蕾■升降甲板，在线运行正常。系统起动并待机。
一马■瓦尔浩克，在线系统检测。一切正常。保持空转状态并待机。
美广■生命辅助系统，在线检测结束！舰内一切正常！
保里斯■把推进力保持在80%。进行总体检测，已经确认全部正常！
布雷斯■好，瓦尔斯托克！向地球全速前进！
一马■等着啊，地球……！马上我就会来见你……！

另一方面在银河系的不知何处，有4个神秘人物正在对话：

神秘人物1■马上就要到达太阳系了啊，阿普里康特。
神秘人物2■航行程序已经执行了99.962%了。
神秘人物3■没想到我们居然会再次来到这银河的边境。
神秘人物4■现在，这星系银河系，也处于多种势力并存的状态。拉达姆，机界生命体，伊巴流达……
神秘人物1■那正好。而且，要是那里有阿普里康特所寻求的东西的话……这次的旅行好像会很有意义。
神秘人物2■………………
神秘人物3■那么，我们要马上开始行动吗？
神秘人物1■不……我们要行动得等到以这个星系的历法计算8个月的时间之后，在那之前的不确定要素，阿普里康特……就让你的傀儡去把它们解决掉吧。
神秘人物2■我明白了。
神秘人物1■但愿这次的旅行对我们会有所收获……。一切都是为了所有的智慧和文明……

未完待续

本期开始，《机战FAN》开始为广大粉丝们奉献热门机战游戏的剧本对话，本期为NDS上的《机战W》的初期对白，本作在剧情上相当精彩，是机战犯不能错过的出色作品。这些对白具有相当高的收藏价值，相信只要是热爱机战游戏的玩家都会希望把这些精彩对白保存下来。不知道这样的形式是否能够让热血的你感到满意，如果有任何建议，或希望看到其他作品的剧本对白，请来信告诉我们，或者发电子邮件到srwf@vgame.cn，也可以到《机战FAN》官方网站留言，我们会在下期为你刊登更精彩的作品。

从宇宙中飞临的四使徒

故事的时间既不是U.C.纪年，也不是A.C.纪年和C.E.纪年，而是西历（A.D.）2307年。300年后的地球上，从宇宙中降临下4个年轻人，与他们一起落下的，还有他们的机体“高达”。预计2007年10月上市的最新作《机动战士高达OO》，其故事轮廓也逐渐明朗。

NEWS！！ 满载最新情报的《Newtype》8月号将在7月10日发售！
- 第一时间最详尽的报道！极具迫力的Gundam-Exia的封面特写！
- 正在进行后续工作的水岛精二监督，透露高达机体、登场人物以及剧情相关的最新情报！
- 将详尽介绍以刹那为首的4个王牌驾驶员，和他们驾驶的专用高达。

機動戦士ガンダム00 ダブルオー
MOBILE SUIT GUNDAM

2007年10月TBS・MBS开始上映

http://www.gundam00.net/

制作小组

监督：水岛精二

系列构成：黑川洋介

机体设计：大河原邦男、海老川兼武、柳濑敬之、寺冈贤司

人物设计：高河ゆん、千叶道德



celestial-being（天上人）

不属于任何势力的私立武装集团，以“用武力根绝纷争”为理念，200年前由科学家伊欧里亚·休恩贝尔古创设。投入了数架依靠独自技术开发的MS高达，出没于各个战场。组织构成、人员、据点等具体情况不明。

介入战争等武力冲突

union（世界经济联合）

以“太阳能与自由国家的联合”作为信念的，美国主导的民主主义国家群。成功的开发了太阳能运送系统，并将其实际应用，急速成长中。以南北美洲国家为中心的组织。
参加国：美国、日本、加拿大、澳大利亚等。

对立

应对视不同状况而定

人类革新联盟

由太阳能传送轨道的建设而集结的组织。以亚洲大陆的社会主义国家群为中心。与AEU虽然不处在战争的状态，但是私底下纷争不断，也就是所谓的“冷战”状态。
参加国：中国、俄罗斯、印度等。

AEU

以欧洲国家组成的经济圈。其前身为欧共体（EU），加上代表“更加进化”的意思的“A”，即现在的“AEU”。支配着非洲大陆，并且在非洲架设了太阳能传送轨道。从人类革新联盟的俄罗斯独立出来的莫斯科中途加入等等，内部情形在不断的变化中。

应对视不同状况而定

機動戦士ガンダム00 MOBILE SUIT GUNDAM

未来世界是现代的缩影？
神出鬼没的高达现身。

继《SEED》之后，作为"21世纪的高达"，新一代的高达传说再度兴起。监督是以制作了《钢之炼金术士》而闻名的水岛精二，系列构成由既受女性欢迎又受到男性好评的黑川洋介担当，机体设计由大河原邦男主操，海老川兼武、柳濑敬之、寺冈贤司、福地仁联合打造。登场人物设计由制作了人气漫画《LOVELESS》的著名漫画家高河ゆん和千叶道德担当。强大的制作阵容，必将把高达引入一个新时代。继承了过去高达的众多优点，又与以往的高达所不同，一部全新的高达系列正在慢慢浮出水面…

这就是A.D.世界的高达

关键词

【GNDrive】

秘密开发的半永久性能量提供装置，俗称"太阳炉"。被各高达机体搭载，是拥有跨时代技术的动力装置。使高达具有了以前的机体所不可比拟的高性能。

【GN粒子】

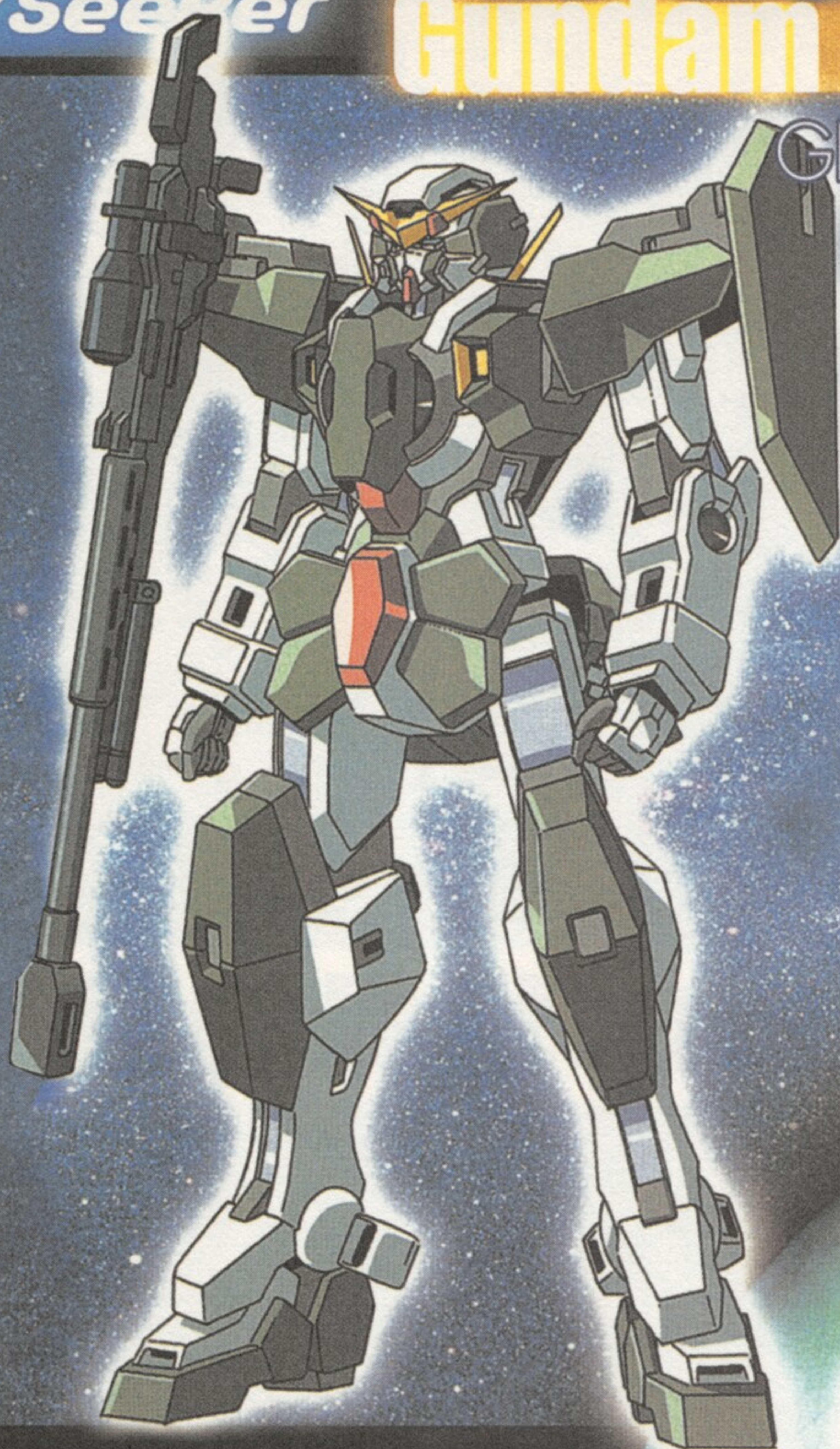
GNDrive运转时产生的特殊粒子。将其散布后，可以干扰电波，使所有的雷达系统失效。

故事梗概

A.D.2307年，太阳能作为石油、煤炭燃料的替代品，开始被人类广泛运用。3根巨大的传送轨道，连接着与地面的太阳能发电系统，分别被三大国家群所操控，它们是union（世界经济联合）、人类革新联盟、AEU，它们彼此间进行着无休止的争斗。为了自身利益而进行的战争依然在继续，这与21世纪时的情形毫无二致。不属于任何势力的非营利组织"celestial-being"（天上人），将4部高达投入战争中，依靠这能与神匹敌的机体，开始了武力介入……
他们的理念是"扬起手中的利刃，来终结战争"，他们的行为会将世界引向何处呢？

Gundam Dynames

将黑暗的过去射穿的“狙击手”



GN-002

SPEC
高：18.2m
重：59.1t
驾驶员：洛克恩・斯特拉特斯

高达Dynames

celestial-being（天上人）所属的高达。从其右臂装备的武器也可以看出来，这是一部炮击型高达。除了标准装备的GN狙击炮之外，可以根据情况换装各种武器。可以使用从近距离到远距离不同的各种枪械。进行精密射击时，头部会自动变形弹出专用瞄准镜，变成狙击模式。这时操作舱内也会出现枪型的操纵器。



洛克恩・斯特拉特斯

celestial-being（天上人）所属的高达王牌机师，高达Dynames的驾驶员。24岁的他，比其他驾驶员都年长，总是作为大哥来调解小队的内部纷争。但是其阳光的举止之下，隐藏着不为人知的过去。

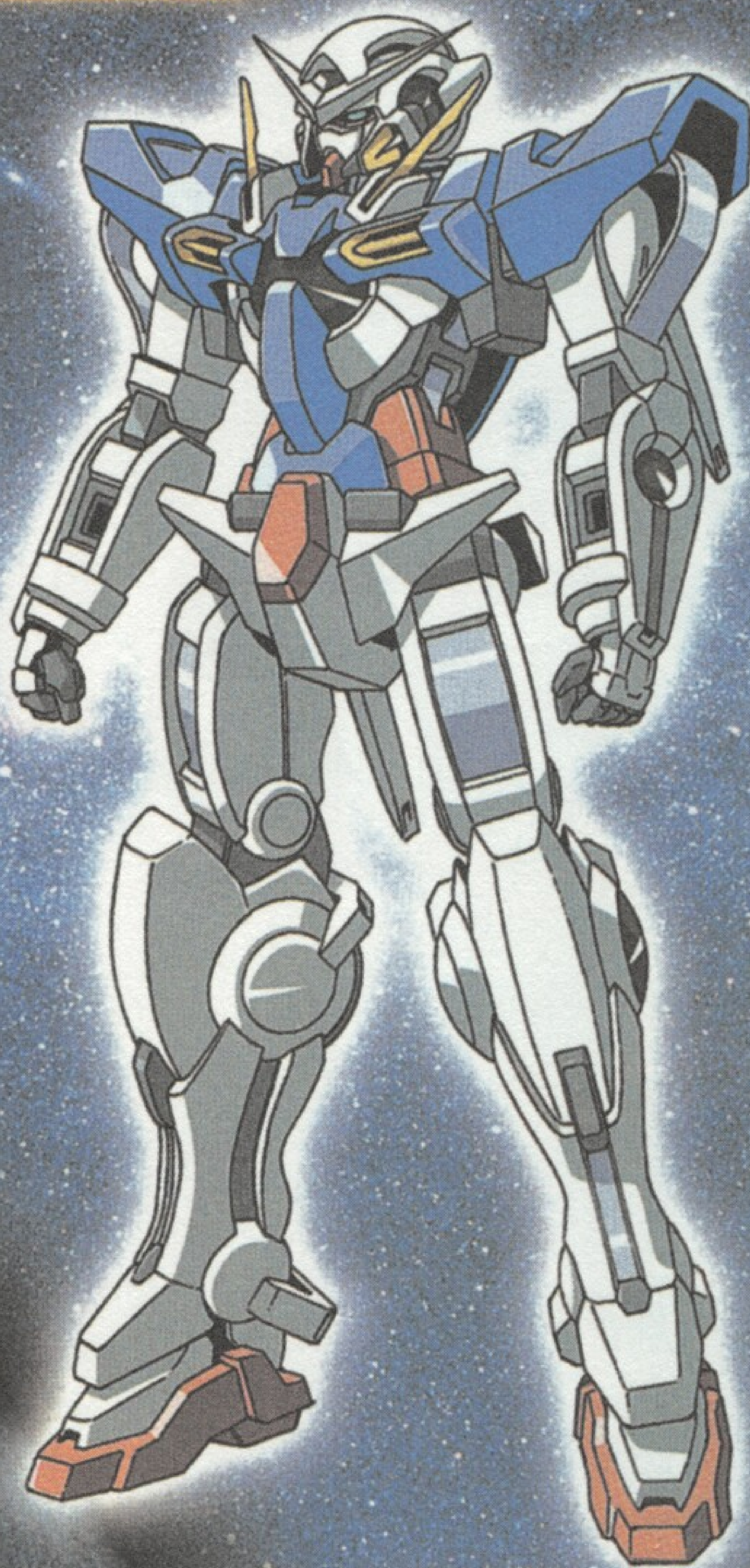
Gundam Exia

机动战士 ガンダム00 MOBILE SUIT GUNDAM

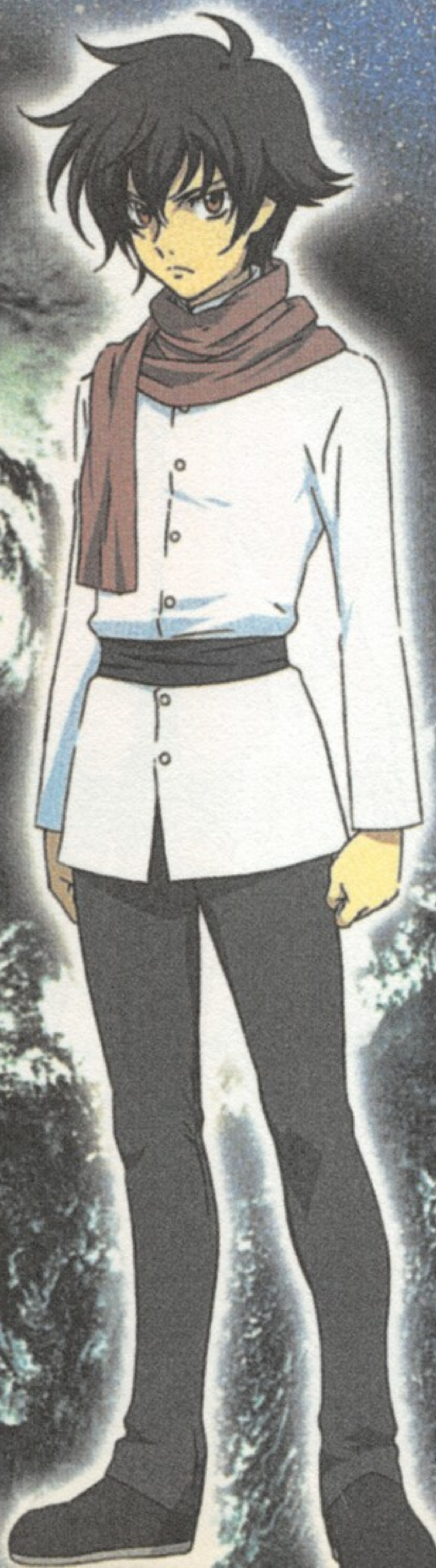
GN-001 SPEC 高：18.3m 重：57.2t 驾驶员：刹那·F·清英

高达Exia

celestial-being（天上人）拥有，近接战斗型高达。身体的中央搭载GNDrive了太阳炉，是其特征。依靠太阳炉产生的GN粒子可以产生近乎无限的能量和压倒性的机动性。并且引入了能够携带光束武器之类的超越现行MS之上的先进技术。



“孤高”的少年兵



刹那·F·精锐

生于内战不断的中东克鲁吉斯 共和国，很小就被卷入战争的少年兵。之后成为celestial-being（天上人）的高达驾驶员……被选中加入到了“高达王牌机师”的团队。搭乘机是Exia，由于被培养成只知道战斗的人，因而厌恶与人交往，沉默寡言、表情冷漠。16岁的幼小身体，拥有着超乎寻常的强烈意志。

Gundam Virtue

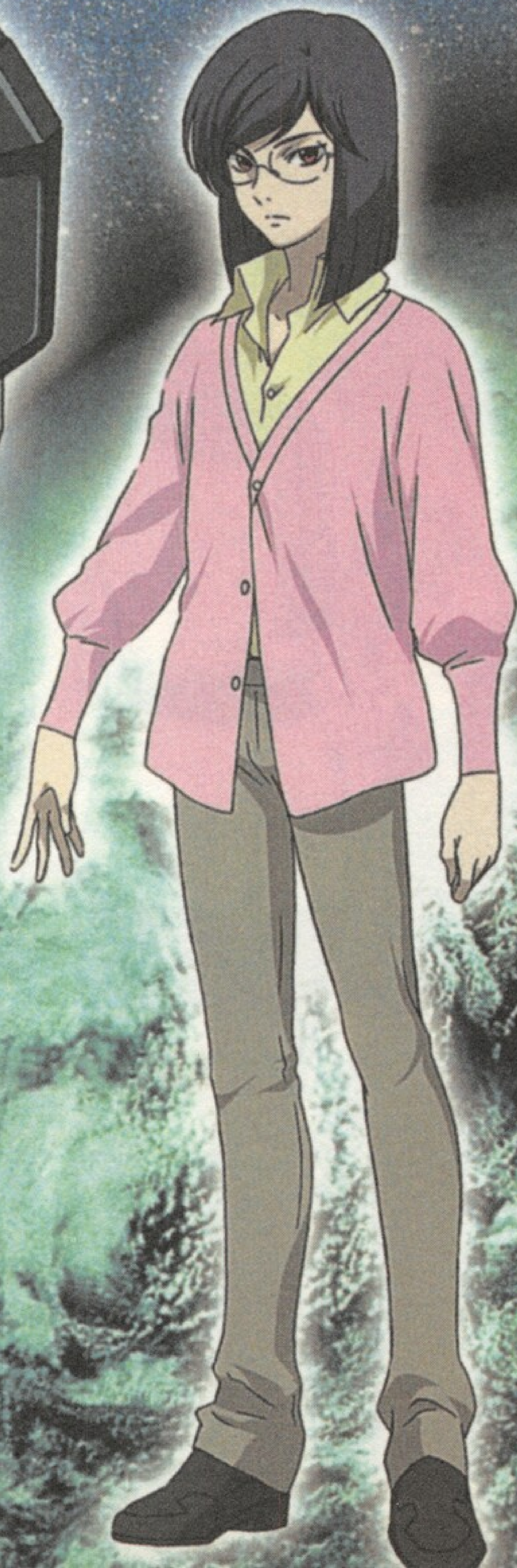
拥有着谜与美貌的“精兵”

GN-004

SPEC 高:18.2m
重:59.1t
驾驶员:狄艾丽娅·阿迪

高达Virtue

celestial-being（天上人）所有的高达机体之一，歼灭战、扫荡战得意的重装备型高达，拥有GN火箭炮、GN加农炮等强力武器。从左右肩可以展开GN粒子防御盾，使其可以持有超高的防御力。



狄艾丽娅·阿迪

美貌的她，在情报战略、实务战术、身体能力各方面都发挥着优秀的才能，高达Virtue的驾驶员。但是其出身、国籍、经历等资料都是谜。从其沉稳的语调中，让人感觉到一丝冷漠。

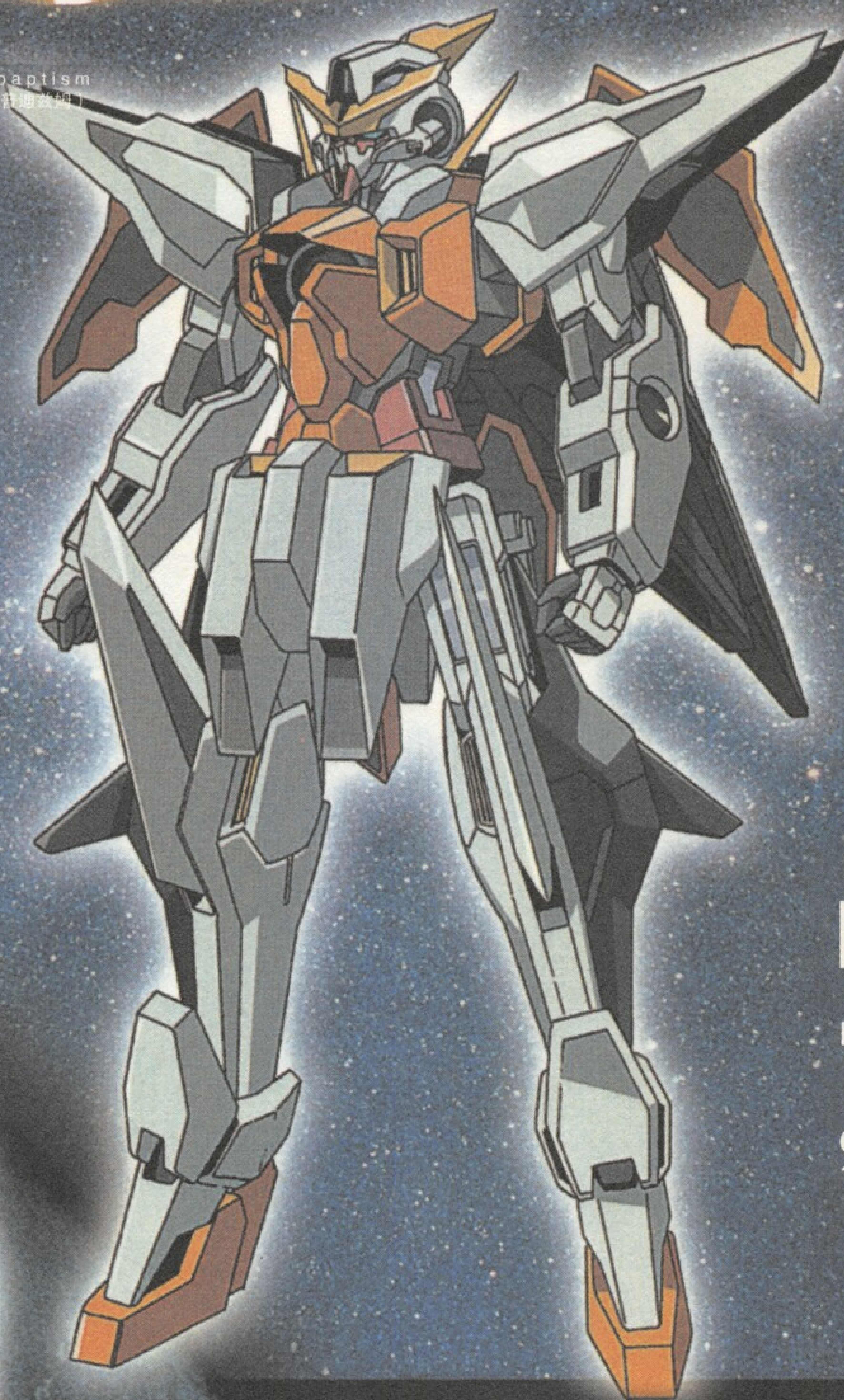
Gundam Kyrios

GN-003

SPEC
高：18.9m
重：54.8t
驾驶员：alleluia·paptism
（哈雷路亚·帕普迪兹姆）

高达Kyrios

脚部和肩部的“羽”是其特征，可以变形的多用途高达。飞行形态时，装备了备件箱的话，可以进行高机动性的攻击。



翱翔于天空的善良“战士”



哈雷路亚·帕普迪兹姆

作为孤儿在人类革新联盟长大的19岁的少年。之后加入celestial-being（天上人），成为高达王牌机师。搭乘高达Kyrios，他拥有能自由操纵持有变形机能的机体的超群技术，遇事只会理论，柔软地对付，性格温和、善良。

Gundam Game Information

本期开始为大家奉上更多的高达游戏的相关情报。将于8月发售的引人注目的《G世纪》系列新作将要在DS上推出。



使用触摸笔轻松游戏！《G世纪》新作将要登陆NDS。

琐碎的命令可以轻松通过触摸笔来实现！——在众多高达游戏中很受欢迎的《SD高达G世纪》最新作将登陆NDS。作为第二款登陆NDS的《G世纪》系列，游戏将完全采用触摸笔进行游戏。只需要通过触摸，就可以完成下达命令和执行编队等琐碎操作。此外游戏中任务约有120个，登场角色约500个，其中约300个登场机体和游戏容量均为系列之最。后面的报道也都是值得仔细阅读的重大情报。

SD高达G世纪交叉火力

8月即将发售！

游戏包括总数120个任务 和约1500个特殊事件的超大内容！！

机动战士Z高达



使用光束军刀斩杀敌人的Z高达。



Z高达

可以变身移动装甲，用以穿过大气层发动攻击的可变试用型机体。



THE・O

尽管体型巨大，但是不影响机动性和移动的机体。由西罗克开发的机体。

机动战士Z高达



重现动画版的结尾画面，高达的头部已被破坏。



高达

根据V作战开发的白兵用机体。在一年战争中发挥了重大作用。



吉翁号

装备的新型"脑波控制器"的NT专用机，可以进行全方位攻击。

机动战士高达 逆袭的夏亚



原作中的高潮部分，被阿姆罗等人送还的阿克西斯。



new高达

以阿姆罗的设计为基础开发出的，搭载了脑波控制器的NT专用机。



沙扎比

装备有强大火力和重型装甲，并且具有高速机动性等吉翁军机体常用的特性。夏亚的专用机体。

机动战士高达ZZ



原作结尾时与ZZ高达战斗失败后的场景。



卡碧尼

装备有远距离攻击兵器"FANNERU"可以实现全方位攻击的新机体。



ZZ高达

拥有高达和G装甲的核体机能，与Z高达变形机能的高达。

POINT 1 所有的操作都对应接触笔

本作最大的特点便是所有操作全部都可以通过触摸笔完成。移动和编队，选择战斗指令，都可以流畅地使用触摸屏幕。让玩家充分体会到只有在任天堂DS上才能实现的操作畅快感，进行爽快的游戏。



编队和改造全部都对应触摸笔。



使用触摸笔还可以控制地图移动，选择攻击对象和执行命令。

机动战士高达0080 口袋战争



克利斯和巴尼，难道两人的战斗真的无法避免吗？



NT－1

作为高达的4号试用机开发，属于新的机体。原作里由克利斯搭乘。

POINT 4 小队由4架机体组成！

之前《G世纪》系列都有编队模式，本作的小队最多可以拥有4架机体。除了可以使用的机体增加外，通过小队内部的编队也可以提高回避率和命中率，战斗也变得更具有灵活性。



根据战况可以自由地选择小队编排。



战斗方式以小队独自行动为基础。灵活搭配好远程和近战攻击，进行多种方式攻击。

机动战士 高达第08MS小队



吉翁军的MS中，一定会有老虎改登场。



陆战型高达

由剩余的高达零件组装成的先行量产型机体。配备给了08MS小队使用。

机动新世纪高达X



高达X

通过月面基地的太阳发电设施，进行能量供给的机体。



同夏加·弗劳斯多的对话似乎是有特殊事件发生。旁边的人好像是奥鲁巴。



高达DX接收了能量后发出了强烈的“双重卫星加农炮。

倒A高达



同之前的MS不一样，斯莫和柏罗纳等奇特的MS也有出现。



倒A高达

曾用月光碟将古代文明摧毁的高达，根据纳马的技术拥有自我修复能力。

机动战士高达SEED 命运



原作最终话的经典剧情得到再现。露娜跑过来阻止正要与阿斯兰决一胜负的真。



脉冲高达（剑装）

装备了“剑型武装”的脉冲高达，特别适合近距离作战。



救世主高达

可以变成战斗机形态的高达，是狄兰达尔赠给阿斯兰的机体。

机动战士高达SEED



正义高达和自由高达的合体攻击技。同原作中一样的华丽攻击。



正义高达

可以随着战况，合理运用自己的安装拆卸能力。



自由高达

拥有惊人攻击力的高达，通过“复数瞄准”可以实现同时攻击多个敌人。

机动战士高达 0083 星屑的回忆





因为曾在广播剧中多次出现，所以总让人觉得他与广播剧有很多关系。

RX-GP03

同时具有MS的泛用性以及MA的攻击力，体型巨大的高达。

机动战士高达F91



以西布克搭载的高达F91为首的小队，台词虽然很普通，但还是使用了原作中的。



高达F91

装备有高出力的激光来复枪以及激光防护盾的高达

机动武斗传G高达



到达了明镜止水的境界，同时发动超级化的师徒二人之间的战斗场面。原作的著名场面得到再现。



闪光高达

拥有强大格斗能力，代表新“日本”参赛的机动战士，驾驶员是多蒙。

尊者高达

九龙高达受DG细胞侵蚀发生异变后的机体。拥有相当高的机动性。

机动战士V高达



发动光之翼攻击！本作里也可以使用这种强力的攻击。



V高达

强调广泛使用和拥有高机动性而开发的高达。即使在受重力的影响下也拥有高速的飞行能力。

POINT 2 地图有三种变化

本作里的地图可以放大或者缩放三次。在战斗中可以随时调节适合自己的缩放。检查自己的编队时可以缩小地图，或者在攻击回合是放大地图观看战况。这样游戏可以感觉到制作人体贴玩家的用心。



画面表现的是中等大小的地图。想要看到全体机体时可以选择大地图，如果想要看到细微部的画面可以选择小地图。

新机动战记高达W
新机动战记高达W 无尽的华尔兹



五飞与特列斯之间的对决。同神龙高达战斗的结果是托鲁基斯2遭到彻底破坏。



托鲁基斯III型

将托鲁基斯2的同期开发的机体改良后的机体，火力得到加强。

飞翼高达

装备有超级来复枪，一次可以攻击多个敌人。作为执行特殊任务时使用的高达。

POINT 3 MS改造仍然健在



一直以来在《G世纪》中的游戏乐趣就是机体改造后可以得到新的机体。把得到的高级装备组装到自己的机体上，慢慢地自己的机体就会变成强力的机体。还有，经过反复的改造可以把机体打造成一流的机体，那么改造后的机体外形也会变化吗?

通过安装芯片和组件，可以把机体变成一个新的机体。可以组合的零件有很多种，玩家都可以试一试。

高达包装大收藏

1st 高达篇

钢普拉在1980年的夏季登场，尽管刚刚出现时没有做过太大的宣传，可是上映后的反响非常热烈。让我们再回到80年代看看当时的海报作品。



1/144 高达



1/100 高达



1/144 吉姆

第一次看见300日圆的高达海报时，就高兴地想"终于出了"。此外看到了1/144的比例也非常高兴。"万代公司制作高达时真的是非常的用心啊！"

在当时大家只是对于塑料模型很感兴趣，对于海报设计并不在意。但是，现在重新看来那时所有的海报都设计得非常漂亮。还有当时设计的标题在内都是非常饱满的字体。像高达这样的海报设计，其实包含了很多内在含义。



1/144 钢加农



1/2400 白色要塞



1/144 核心战机

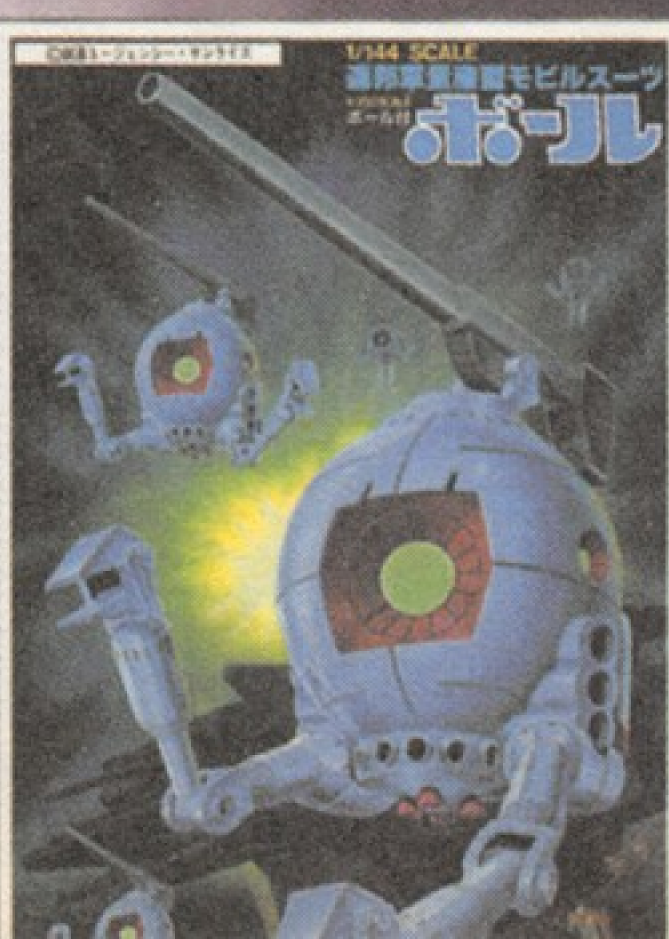


1/144 G·装甲

尽管是口袋版本，但是也有合体和变形等王道产品销售。这是当时大受欢迎的产品之一。为了把高达画入海报中，所以让高达的比例缩小。海报的背景正是白色要塞！



1/144 钢加农坦



1/144 球

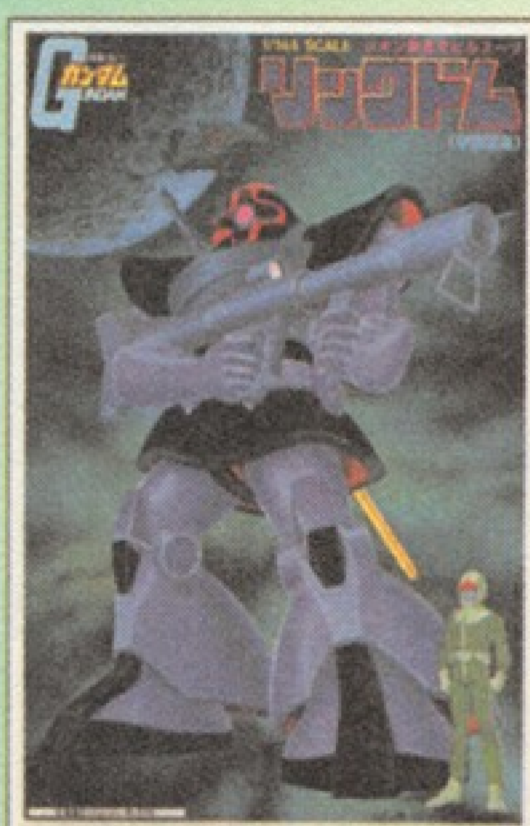

1/144 量产型扎古


1/144 旧型扎古


1/144 老虎



1/250 宇宙要塞阿・帕瓦・柏奥・库（高达情景模型）


1/144 利克・大魔


1/144 马克专用强人


1/144 量产型勇士



1/250 兰巴・拉鲁 特攻（高达情景模型）



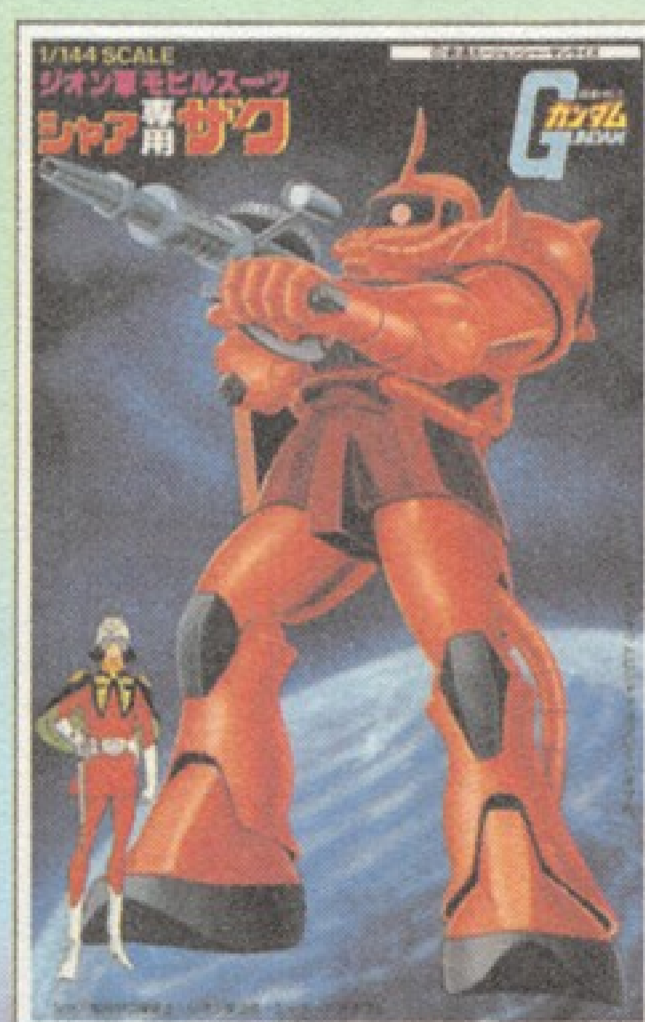
1/250 德州功防战（高达情景模型）



1/250 消失于加布罗（高达情景模型）

所有的高达情景模型制作得都非常有趣。这是在殖民地战斗时的模型。海报下方还写有“在殖民地战斗的高卡诺恩”等有趣字样。真像把三台都买回家呀！


1/144 基翁号



1/144 夏亚专用扎古



1/144 夏亚专用魔蟹



1/144 夏亚专用勇士

作为对应吉翁军的扎古和大魔等怪物系的机体，海报上画出的也都是有趣的两栖机体。其中最奇特的机体就要算是曾克了。它和之前登场的水陆两用机体幻影相似，也摆出张开双手的造型。

虽然没有在原动画中登场，但是它摆的造型也是阿古改在动画里的造型。（似曾相识的感觉）标题设计也独树一帜。



1/144 阿格改



1/144 阿格



1/144 大巨蟹



1/144 玖阿格

未在原作中登场过的基翁军机体。作为水陆两栖机体，即使比例为1/100也让人印象深刻。因为没有详细的设定说明，所以不能总是出现在作品中。



1/144 双面魔蟹

如果把仅仅出场一集就死掉的机体驾驶员也画出来，那么观众一定会疑问“这是谁啊”。



1/144 魔蟹



1/144 龟霸



1/144 战蟹



1/144 陆地战车

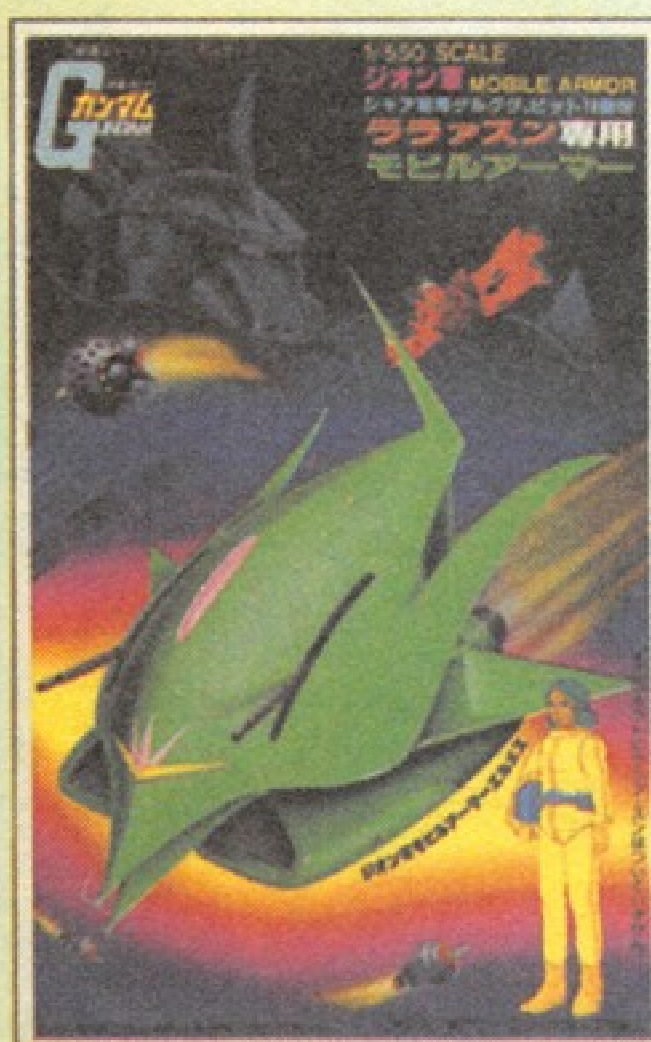


1/144 侦察机



1/550 亚扎姆

MA大多数是组装的。现在已经由艾尔美斯获得版权，在以前购买的包裹上印有"拉拉·专用MA专用机体"的字样。



1/550 拉拉·专用MA



1/550 古拉布罗



1/550 布拉·布罗



1/550 比克罗

1/144 武器套装





1/550 比克扎姆

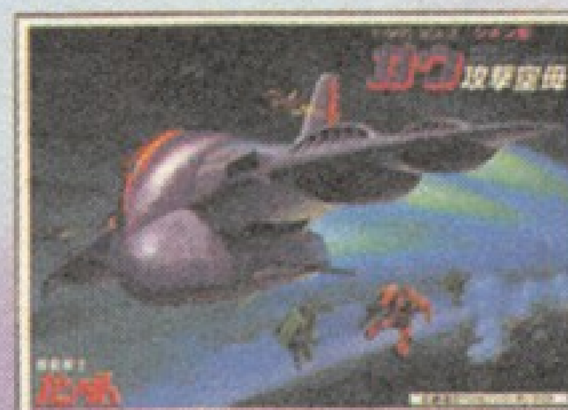


1/250 扎古莱罗

左面是各种小型武器装备。画有各种样式新奇的武器。笔者在少年时曾从父母得到过这些小型武器作为礼物。但是因为没有MS，所以我还痛哭过一次。这和买得起鞍子却买不起马是一个道理。



1/1200 夏亚专用姆塞



1/1200 加乌 攻击型空母



1/1200 量产型 姆塞



1/1200 克瓦金



1/1200 塞拉米斯



1/1200 占基巴鲁



1/1200 扎恩基波鲁

Z高达篇

85年发表了《高达》续集！当时的机体模型无论欢迎与否，全部成为了商店畅销货。



1/144 GM-II



1/144 Z高达



1/144 高达MK-II



1/144 G战机－II



1/2200 阿加玛

按照前作里面的高达，发挥想象力创作出来的《Z高达》。还有的就是海报上的机体不但颜色变得鲜亮，而且线条也变得丰富了。

比如把背景进行抽象处理，机体可以不服从画面的限制。这些似乎都宣告高达新时代到来。



1/220 美塞拉



1/220 拜亚兰



1/220 卡碧尼

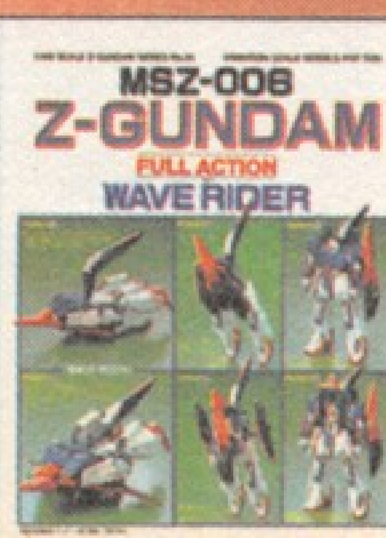


1/220 亚希玛

系列产品

1/100





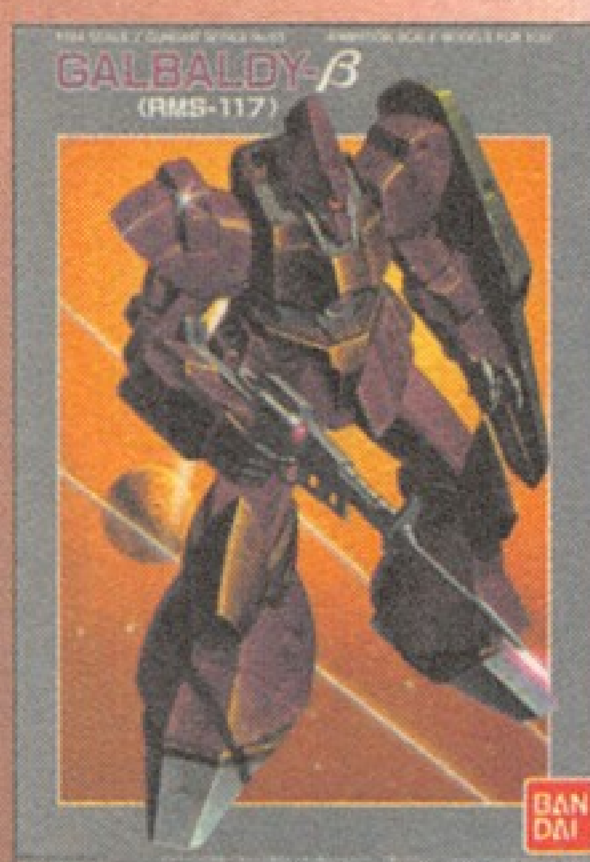




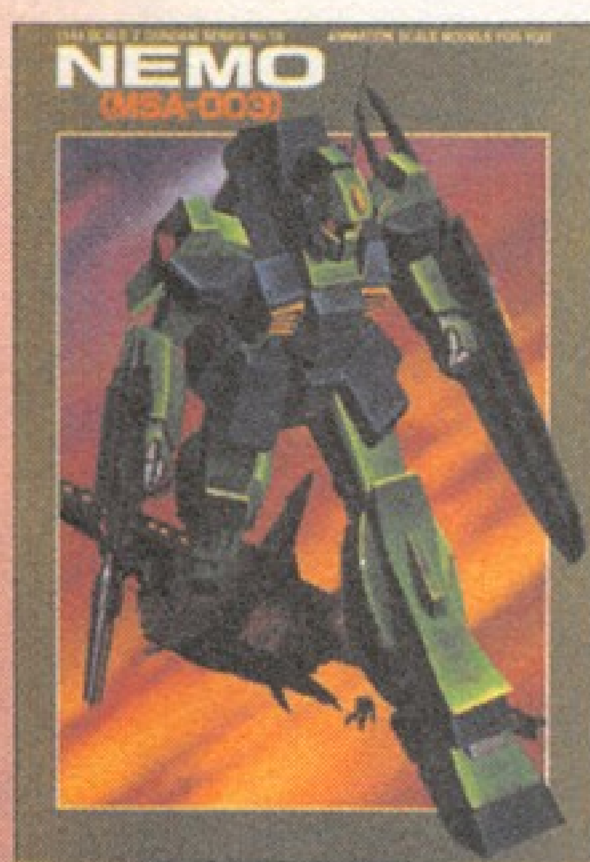








1/144 加鲁巴鲁迪



1/144 尼姆



1/144 韩布拉比



1/144 帕拉斯·雅典娜



1/144 高扎古

COLUMN

佩服万代的勇气

作为《模型跳跃周刊》模型制作栏目有名的专家山崎先生，在看第一集的高达动画片时就成为了高达的铁杆死忠。

他说过，最有印象的还是刚刚开始出的300日圆的高达。“我是从模型‘宇宙战舰大和号’里面的夹页知道的。在第一眼看到时就震惊的不得了。在动画片结束时我对于‘死亡’的高达很伤心。但是当我知道高达的模型还有发卖时，简直激动地不得了。”

在模型发售前，山崎先生还曾切割塑料板，想要制作出自己样子的“袖珍驾驶员”。山崎先生现在想起来还说，当时自己实在太疯狂了。“发售后，我总觉得买一两个没什么意思。（笑）我还给黑白的模型上色，在报纸边页上画设计战斗画面……。我还想过制作和高达一样的飞机和战车——这些在当时都是我的梦想。”

300日圆的高达在当时作为万代的第四个完美的产品来开发。“当我在商店看到里面并排放着的四种产品时我心里想，即使万代只开发了高达这一种产品，我还是会对万代公司充满敬意的。”

这之后慢慢出现了“高达模型”这种专门的爱称，一直到现在只要说出“模型”这个词就会让人产生“高达”的联想。“日本的80年代本来是不安与焦虑的时代，可是出现的高达缓解了当时紧张的气氛。”



PROFILE

山崎军官

模型制作专家。同时经营模型制作商店，在小田原开有模型店。还画过《装甲骑兵波多姆丝AT Stories》等漫画。



1/144 百式



1/144 利克迪亚斯

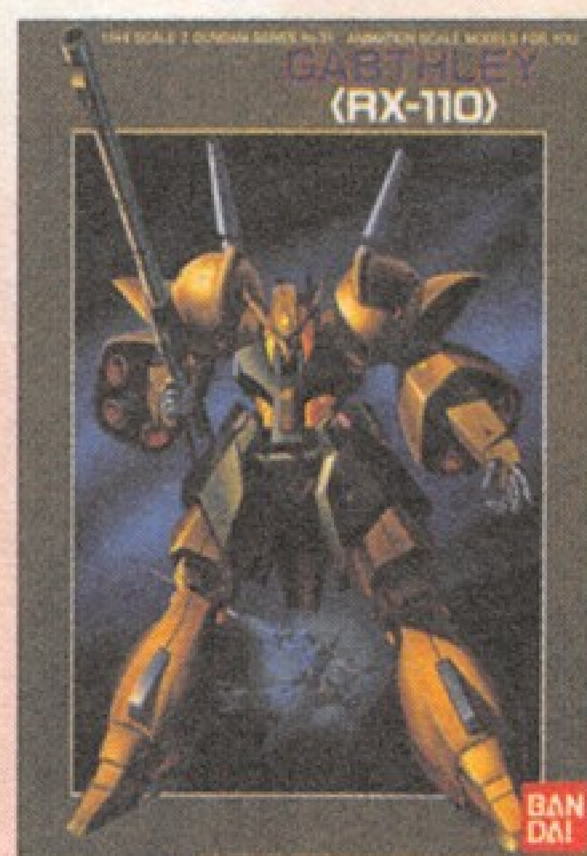
海报中的百式，并不是原计划中的金色。装甲上的颜色是黄色，背景的绘制也很出色。



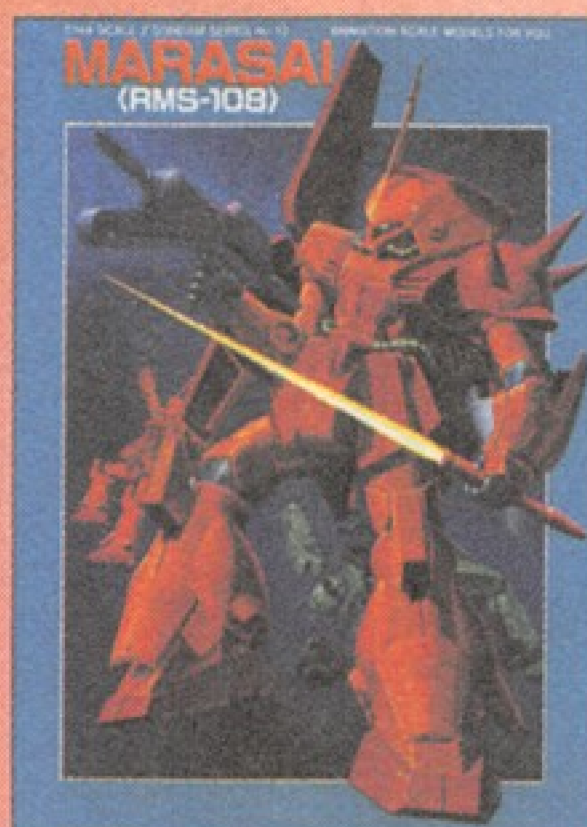
1/144 迪基



1/144 卡布兰



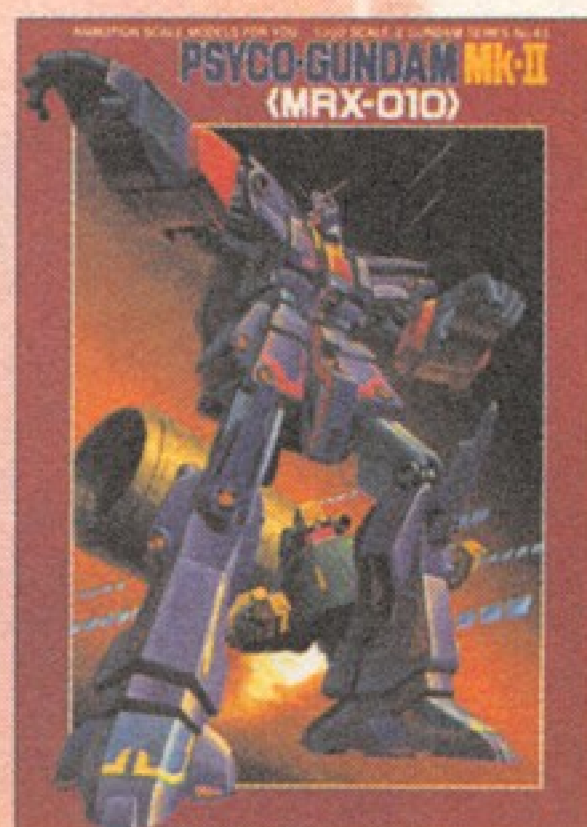
1/144 甲布斯雷



1/144 玛拉扎伊



1/300 精神高达



1/300 精神高达Mk-II

新模型篇

95年制作的海报精细度已经超过模型实体了。画工完全采用现代技法描绘。



1/100 京宝梵



1/100 龟霸



1/100 new高达

MG



1/100 球



1/100 利加斯



1/100 吉姆・蓝色1号



1/100 魔蟹

95年MP模型发售，然后98年发售GP模型。无论哪一种都是给人厚重感的MS模型。

还有原来是模型制作人的小泽腾三先生绘制的CG。相信无论谁看了之后都会感到吃惊。强调真实感的MG系列以CAD软件资料绘制，所以制作出来的图象拥有脚踏实地的感觉。

由刚刚出现的新人天神英贵先生亲手制作的古老虎改良型和呀龟霸的巨大模型。把这些模型摆放到模型店的橱窗里，可以带给顾客华贵的气氛。

因为销售对象是大人，所以无论是模型还是海报都是与以往不同的风格。同样在99年发售的HG系列是由动画手法绘制。






1/100 扎古I，扎古II，利克・大魔（黑色三连星）

1/100 沙扎比





1/100 老虎・改良型

COLUMN

创作出可以感觉到原作和厚重的作品

制作MG和PG系列的天神英贵先生擅长给作品添加一种动画的特殊效果。天神先生初次制作的海报是与01年2月发售的MG老虎改良型。顺便说一下，据天神先生说，创作海报的背景是根据他自己家里对面的风景中得来的灵感。天神先生说过，"现在的海报都是要根据塑料模型来创作，我好羡慕以前的画家可以自由创作"和"如果海报可以画得同原作一样激动人心，可以使大人回想起儿时看动画片时的感觉"。

天神先生自己最用心绘制的便是1/144比例的旧型扎古。"如果改变原动画中机体的形状，就一定会有玩家想，为什么不画得潇洒一点，这种想法。"

另外天神先生还在绘制自己的另一幅作品——PG级的高达Mk-II和MG级的量产型魔蟹。"我不想光表现出高达帅气的一面，还要画出动画片里的味道。因为高达不但可以上天遁地，还会在宇宙空间或者海水里面，所以要表现出高达的巨大感非常困难。因为没有参考物参考嘛！"至于天神先生以后想画的作品是什么？"还是旧型的扎古。因为量产型机体可以随自己意愿添加各种效果，所以我个人还是比较喜欢画这个。"

非常高兴以前的海报作品还可以贴在一些商店的墙壁里面。"我的画可以成为孩子们崇拜的东西，我想没有比这个更让人高兴的事了"。

PROFILE

天神英贵

斯达迪奥有限会社董事长。插图画家。担任《超时空要塞MARCROSS》的海报制作后得到广大观众认可。今年也第一次出版了画集《VALYRIES》。担任动画《创圣之阿克艾里奥》的特效，还作过声优。



1/100 高达（Ver.ka）



1/100 强袭高达



1/100 高达（Ver.1.5）



1/100 高达GP01Fb



1/100 高达GP01



1/100 S高达



1/100 高达EZ－8



1/100 陆战高达



1/100 自由高达

PG



1/60 高达Mk–II（提坦斯仕样

1/60 高达GP01



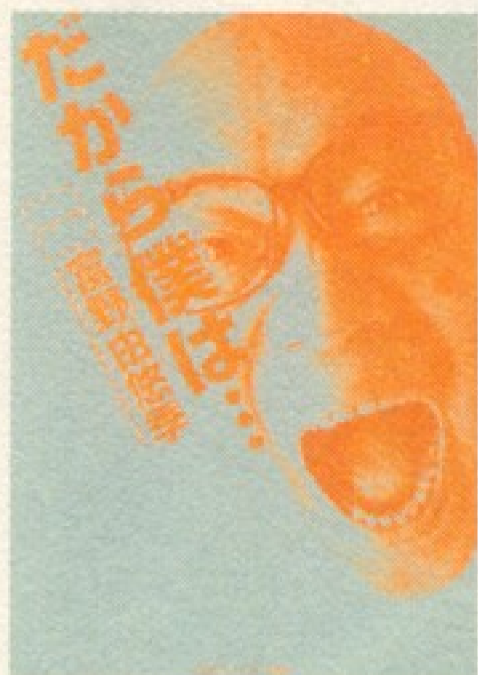
HGUC



1/144 S高达

1/144 强占蟹

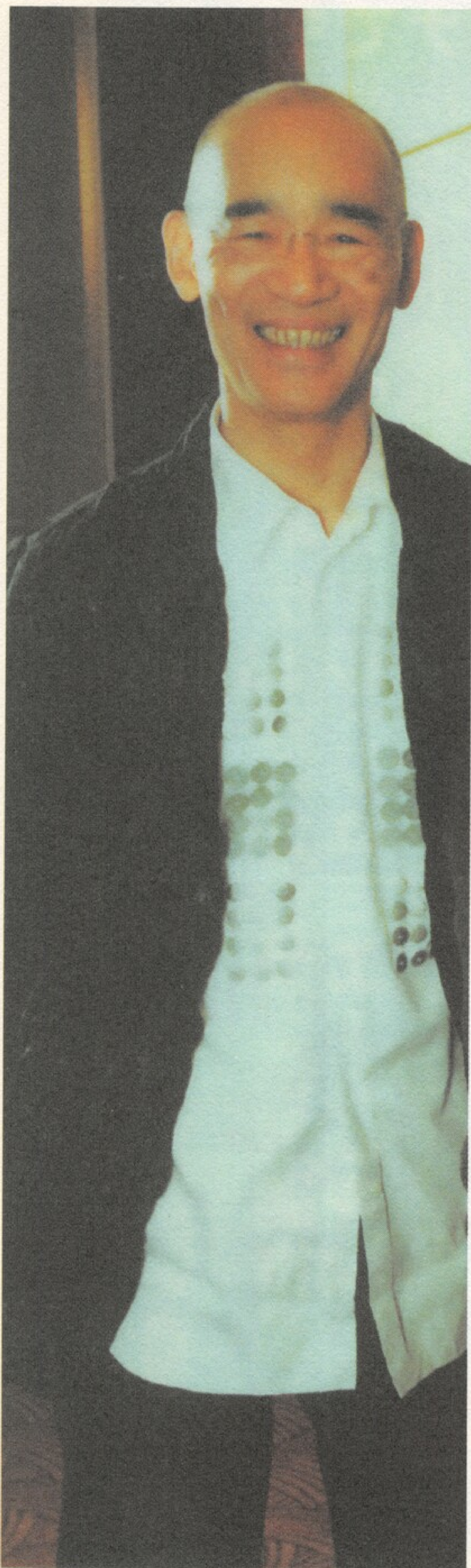




"高达之父"富野由悠季自传

「因此，我……」

富野由悠季简历：1941年，出生于小田原。毕业于日本大学艺术学部。1964年进入手冢治虫制作公司。参与制作《铁臂阿童木》等动画的剧本和演出，而后成为自由职业者。作为电视动画系列的监督又不断有名作诞生，同时在小说界也颇为活跃。主要作品有《Rean之翼》、《圣战士战记》、《王之心》、《倒A的治愈》等多部作品。





为什么做动画

高达的灵感来自手冢的漫画[爱拯救世界]（来るべき世界）

"接下来，该你布鲁图斯了。"（疑似铁臂阿童木的经典台词）

长着大板牙的木田，因为总是抬头仰视店门口架子上的黑白电视，眼睛似乎开始变形，眼 神越发让人害怕。这时，黑白电视里发出的经典台词"接下来，该你布鲁图斯了。"令我们开怀不已。

距池袋车站十分钟路程的地方，有一家饭团屋，只有老板娘一个人经营，因为那里有一台黑白电视机，而经常作为我们电视俱乐部的盘踞之处。

"走，去制片厂看看，那儿有意思，走啊，去玩去。"

木田在伙伴中最博学多才。那时正在播放的[铁臂阿童木]，是我第一次接触的动画。

就在这一年（昭和38年，1963年），我知道了日本第一部动画的制作过程。

但是，不敢相信的是，每个礼拜二十几分钟的黑白电视动画片，居然这么费劲。

漫画电影的制作过程，我在小学的时候就已经知道了，原画，动画，彩色，背景，摄影，编集，录音，印刷，这一系列庞大的工程，在那时的我的头脑中，就只有迪斯尼乐制片厂有这样的规模。

那时我印象中的动画电影只有《木偶奇遇记》和《小鹿斑比》两部，在那个黑白电视机的时代，也算不错的了，但是，一周只播放一集而已，而且还是迪斯尼的。　毕竟那时，日本东映动画刚刚成立7年，手冢治虫的独立制片厂还没有成立，只有这样一些勉强的动画片。

我的漫画电影的知识，是从父亲的藏书《活动写真术》里知道的，了解了制作过程以后，终于明白一周一集的速度，也并不是30分钟就能完成的。

手冢治虫，要凑齐有他一样的绘画能力的人，而且是二，三十人那么多，才能完成一部动画电影。

因此，我并不乐意在电视上看到手冢的动画，流水线出来得漫画必定会让我失望。我并不是那种狂热的FANS的类型，但是从小学时代就看手冢的科幻漫画，迄今为止，我就只有两个偶像，一个是手冢，另一个就是小松崎茂。

电视上播映的赶时间制作的手冢动画，令我大失所望，对手冢漫画的印象也一落千丈。一部漫画，应该从始至终都掌握在一个人手中，借别人之手，应该就不能堂而皇之称之为作品了吧。对手冢制片厂的作业大失所望。在手冢的杂志部看到的景象又使我愕然，数名助手在现场作画，也许我以前看到的《铁臂阿童木》中，就有几页是当时是助手身份的石森章太郎画的，小时候的信仰破灭了。

对我来说，《铁臂阿童木》是里程碑式的漫画。

我的父母都对我实行刻板的教育方针（当然，现在的我就不是这样），作为小孩子，漫画是绝对禁止的。漫画杂志《冒险王》《少年画报》都是被禁之列。只有小学馆的学习杂志在我的权利范围之内。

昭和26年，1951年，小学四年级，我以《少年画报》漫画不多为借口，向父母提出购买要求，被父母应允，由学习刊物《小学X年生》到《少年画报》这一质的飞跃，使我感到了从父母的教育壁垒中解放的快乐。

最初到手的《少年画报》，正好开始连载《铁臂阿童木》的第一回，这也许就是命运的安排吧。

从带着破窗子的日本式小房子，到小型火箭升空的大都市，变化是多么的大啊，在电视里看到动起来的漫画，不

禁对漫画入侵到电视，感叹不已。

向古板的漫画和说教的漫画告别，我以激动地心情期待期待着新一期《少年画报》的发售，这时候，小学六年级的我，在租书店里，第二次与手冢漫画邂逅。

“不知道谁摸过的漫画书，多不卫生啊。”

这就是母亲对待孩子的金科玉律，点心也不卫生吧，借的书也不卫生吧，倒是学校的图书馆很卫生，对妈妈的这一理论，我多少带有抵抗心理。

但是租书店花了5日元的书费，花了钱不看就太傻帽儿了吧，这时我接触了手冢的另两部作品多斯托艾弗斯基原作的《罪与罚》，和原创作品《爱拯救世界（来るべき世界）》，带给我比《铁臂阿童木》还强的冲击，作为原创作品，以日本作为两大强国的故事背景，宇宙人的狂放之言，有性格的人物设定……当时已经是中学生的我，被作品之中的内容所吸引，沉浸在故事中不可自拔，不知道借了多少次这部漫画。

去年（昭和55年8月，1980年），某局制作的[fumoon]（《爱拯救世界》），分明是炒冷饭，我称之为自掘坟墓。

当时的文学作品，搬上银幕以后，不免变了味道。

本来，制作者是不应该去对别人的作品评头论足的。但是《爱拯救世界》不同，在我心中，它占有相当的分量。被拍成这样，得到如此的评价，真是……

写到这里，《爱拯救世界》就是引发我之后制作“机动战士高达”的动机，也许，承托了我幼年时的憧憬。

对日本第一部动画片《铁臂阿童木》大失所望

言归正传。

不能超越原作的黑白电视动画，还是一周一集的，对手冢漫画（TV版阿童木）的印象下降，没有再有看下去得必要了，毕竟现在已经是大学生的我，经过多年漫画的培养，已经具有一定的鉴赏能力了。

“好象叫特制动画什么的。”光太郎说到。

“其实就是偷工减料吧。”我回应。

现在在饭团店黑白电视机里放映的《铁臂阿童木》，和我预想的一样，没有太大的动作，只有嘴在动，身体有时也会生硬的动作一下，印象里，只有阿童木的配音演员的声音和阿童木的脚步声（当时的电子音）比较有意思，让我能够接受，也仅此而已了。

“漫画就是将自己的梦想卖给读者，既然无力支撑，索性就不要做了，手冢也真是，竟然允许别人的手来玷污自己的作品。”

说着这样的话，我却不知道，就在半年后，我将在手冢公司就职。

“还是有有趣的成分的。”对于木田的发言，我嗤之以鼻。

“赞同，作为漫画家尝试新的电视类型这是事实，值得认可。”阿健说。

“但是，电影界不是还有松竹电影么？”我反击道。

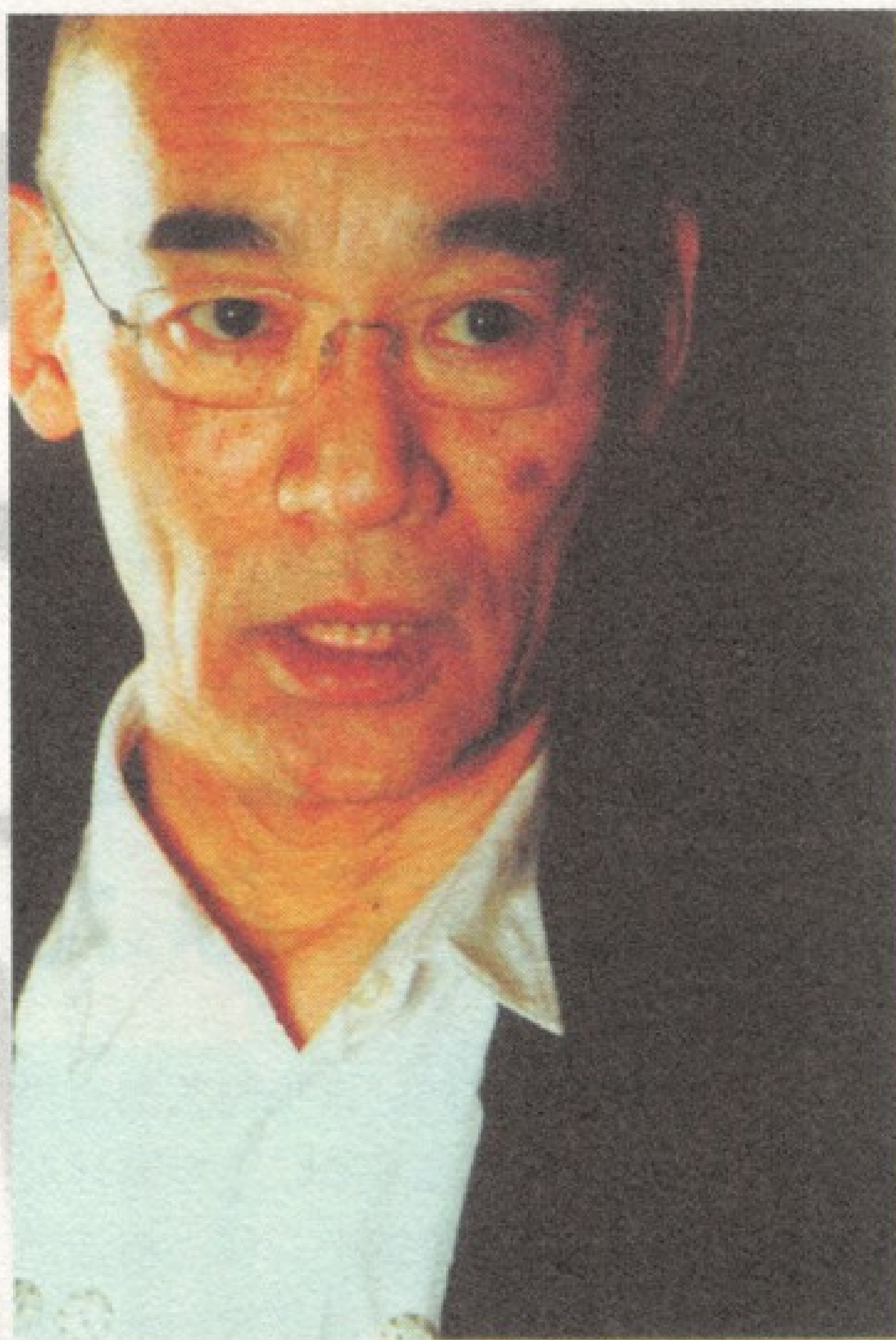
“电影公司么？哈”木田说。

“做不了么？”

“难啊，不管怎么说，这属于艺术作品的范畴吧，相信没有利益可图的话……”

“嗯，商品时代啊。”

“但是，五大电影公司不是都在招人么？如果能进入的话，就一定会有所改变。”



“要是东大的高材生，那肯定没问题。”一句话提醒了我，像我这样的乡下傻瓜，怎么可能进入电影公司呢？

“像东宝电影公司之类的，肯定是没有希望了。”

因为是女演员司叶子的粉丝，而专攻电影的阿健叹息道。伙伴中成绩最好的阿健都这么说，那我就更别提了。

其他三个也是学习不错的，我是老末。

因为学年末的时候，法语，伦理，影像三门课只有我落到最后。

毕业论文的题目也充分显示了略等生的水平，“关于电影的意识性”，副标题是“对电影种种的试论”，真是哭笑不得。

定下了题目，内容该怎么写，真是一点也不知道，一般能达到一定的稿纸数，教授方面就OK了。一般7，80张稿纸就能毕业了，我计划写到130张，400字的稿纸，写到130张，谁会去看啊，不知道文部省的职员是怎么想。

混乱中进入手冢公司

秋天是毕业的学生们忙着求职的季节，在该作出决定以后命运的选择的时候，我们四个人则在为学部祭忙活着（日本的学校进行的学生活动）。

除我之外，还有木田，光太郎，阿健，全部是电视俱乐部的成员。为了和低年级的后辈们对抗，我们结成了[阿多克]为名字的小组，以举办“我们没有战争责任”为题目的照片展览，气焰嚣张。

生长在战后的我们，对战争责任是什么，根本不了解，但是那根本没有关系，只要跟着起哄就行了，集结了低年级的学生，制作了电视短片，并在广岛，长崎（原子弹爆炸地）收集图片，积极的筹备11月的学生祭。如果让父母看到我们这个样子，一定没有我们的好下场。

十月，我借住在阿健家的时候，接到了久不曾谋面的妈妈的电话，“有一家叫手冢制片厂的地方正在招募应届毕业生，没什么事就去看看吧。”总之，见面后看看详细情况吧。后来我才知道，手冢公司只在那时进行了招聘，以前没有，以后也再没有了，又是命运的安排....

我就在学部祭的前几天，准备工作紧张进行的时候，登上了据江古田4站的富士见车站，踏上了我的动画之路。

穿着学校的制服，心想，只要没有笔试，还是有机会被录用的。不管怎么说，用人广告已经都登出来了，之前对手冢工厂发过这样那样的牢骚，但是，毕业找工作的现实摆在眼前，漫画也好，动画也好，电影也好，至少都是我感兴趣的工作。

手冢治虫制作厂，日本首屈一指的动画公司，我忐忑不安的期待着，在住宅街的一个普通的住宅，看到杂草丛生的社屋时，我的心一下子变得瓦凉瓦凉的。

“不是应该是制片厂规模的公司么？”

虽然这么说，但是作为FANS，看到挂着“手冢治虫”牌子的房子以后，我终于算是踏实了一点，毕竟有生以来，第一次看到名人的住处。车库里放着黑色的垃圾袋，小麻雀在地上蹦来蹦去，一切好像在哪里见过似的。

往里面走，就是被称作“手冢工厂”的一个大房子。

“就是在这里创作漫画电影的么？”

真是伤脑筋啊，一边这样说一边从大门往外走的人，看见他又让我吃了一惊。

“电视俱乐部的前辈！”我叫道。

他就是，在俱乐部里，通过伙伴认识的片冈前辈。

“哎，面试么？画画方面怎么样？”

“伤脑筋啊，只拿来了一幅小素描。”

“让我看看。”

我用在大广告公司打工的机会顺的专用纸张，昨天晚上，连夜画了十五个小格子的画，故事和画我自己感觉都不错，颜色是用铅笔描的。

“啊，这个还是不要拿出来给他们看了。”

“可是，广告上不是写明，带着自己的作品么？”

“就说以前有经验就行了。”

“...明白了......”

接受一番叮嘱之后，我来到一间小屋子里，两个面试考官都很年轻。

“在大学里作过什么？”

“因为喜欢电影，毕业时，就以安东尼奥的作品为中心，对电影进行了研究....”

我这样回答，意大利导演米开朗基罗*安东尼奥是爱情片的名导演，刚说出口，忽然觉得和[铁臂阿童木]一点关系也没有，不免对说出的话万分后悔，哪怕说一些关于迪斯尼动画相关的事也好啊。

回到江古田，又投身于学部祭中。

学部祭，是大学生活的最后一次绽放，之后就等手冢公司的消息了，面临毕业，不管怎么样，总得找个工作先干着啊。

以前没有过工作经验，虽说最近在广告代理店打工，但是，一想到手冢公司，总是心有所悬，此后就再也没去过那家代理店。

两年后偶然得知，当时一起打工的朋友，被代理店推荐，而进入了某制作公司居然。

由于在手冢公司的面试中，并没有什么出类拔萃的人，所以我幸运的被录取了，终于长处了一口气。转眼间在手冢公司干了半年。

五岁的我对雪花的恐惧

小学，初中，高中时代，一直很迟钝的我，从来没想过将来要干什么。

小学低年级的时候由于体质不好，总是受到看护。稍微非体力的运动都不让我做。而且，在我的记忆里，我是一个非常胆小的孩子。

幼稚园时代，当时的幼稚园还只有有钱人家的孩子能进，所以我只进了半年左右。去幼稚园的路很近，但是我从没自己走过，乡下的路，又是战后，根本过不了车，所以很安全，要是一般的孩子自己去幼稚园，应该是没有问题的。

看着送我到幼稚园门口后离开的妈妈，觉得真是无情，这时忽然下起雪来了。

不知道正在和小伙伴做着什么，忽然间看到玻璃窗外下雪了，觉得很害怕。

为什么？我也不知道，忘了那是不是第一次看到下雪，总之，从天上飘下东西，感到很沉重，然后，害怕的嚎啕大哭起来，忘了是不是我一直哭到妈妈来接我，只记得，从玻璃看到天空飘落下灰色的东西，让我害怕不已。

还有，就是从不敢靠近海浪拍打的海岸。

即使是平静的海岸也让我感到害怕。那么多的水，会不会溢出来呢？我恐惧不已。远远的看着弟弟们在水中嬉戏，我却连脚也不愿意弄湿。这种心情一直延续到小学二年级，因此，进入初中，我仍然不会游泳。想想小田原的海岸线，就让我后背只起鸡皮疙瘩。

幼儿园的时候，看到父亲在海里游泳，担心他会不会被大浪吞噬，真是的，大人们怎么在这么可怕的时候，还能平心静气呢，妈妈一直在我身边，而且爸爸终于“活着”回来了，所以没有哭出声来。

热衷于钢笔画的中学时代

现在还保存着小学二年级的图画，画的都是火箭，并不是原创，而是照着漫画书描的，不知道为什么那时那么喜欢火箭，但绝对不是从小就立志，为现在打基础。

那时并不想成为漫画家或者作家什么的，而想做真正的火箭。

小学五年级的时候，错把园艺部当作演剧部，也许现代气息浓厚，不会有什么园艺部，所以产生了错觉吧。作为部活动，在田里挖番薯的时候，同年级的学生感叹道“想不到会做这种事啊”，“我还以为会登台表演呢。”我回答道。这就是我所在的小田原带给我的文化风情。

那时，在班里做连载的黑板报，因为要插入壁画，所以知道了小松崎茂。因为父母的禁令，我只能从朋友那里借《有趣的书》《少年画报》来看，瞒着父母的同时，我也有了自己执笔一试的想法。

我这个时代的男孩子，大部分都受到了小松崎茂的影响，我想。借年级办的新闻连载画故事，我开始模仿小松的手法画画。由于太像小松的作品《地球SOS》而被大家批评，交到了老师那里。那时候并没有打稿子，所以现在什么都没有留下。

进入中学，遇到了一个比我还狂热的绘画狂热者。

比起他来，小学时代的我简直太嫩了，连FANS都算不上。比起我这个连小松崎的画的边也挨不上的家伙，汤山典重君真可以说是博学多才，对二战日本的战斗机相当了解，而且还能用钢笔作画，其效果甚至比小松崎茂的作品更具压迫力。

我们这些乡下的学生，只知道小松崎茂和《沙漠的魔王》的作者福岛铁次能画钢笔画，对这个能画钢笔画的家伙简直惊恐不已，真是让人兴奋的一件事。

我也开始练习水彩和钢笔画的练习。

从小学时候的模仿开始，我开始有了画画的意识。到了中学时代，已经不能再买《少年画报》《有趣的书》《冒险王》这类书了。这些都是小学生看的书，为了满足我中学生的自尊，我开始进行临摹画画。

这里说的临摹当然不是用复印机，把喜欢的画复制下来，而且复写纸（榻纸）又那么贵，根本不在考虑的范围。把要画的画放在左边，一边看，一边在自己的纸上画，这就是我说的临摹。这样，我学会了用钢笔画画。但是因为没有素材，不能把模型放在旁边临摹。但是我还是找各种机会来画。前一天看到了战舰，于是晚上回家就开始画画，第二天拿给大家看。

“这是大和号？（二战日本海军象征的战列舰）骗人。”

“连舰载轰炸机和零式战斗机（二战日本著名战机）都分不清啊你？”

得到这样的回复，让我羞愧不已，连一张大和号的照片都没有，它的主炮是两联装还是三联装也不得而知，我也不知道什么轰炸机什么的。在那个时代，并没有什么可以参考的图册，插图的代表也只有小松崎茂而已。虽然那时，中岛章作已经开始崭露头角，但是也并不想当下这样人才济济。

《少年画报》这样的杂志并不怎么刊登战争的故事。因此，我只能从其他方面了解战舰大和号的插图，并且终于借到了两三本这样的书，使我十分激动。终于分清了战列舰和巡洋舰的区别，而且对舰载轰炸机的概念也有了了解。结果还是从少年杂志中了解到这些的。既然我这个中学生已经不能购买《少年画报》，只好以弟弟的名义买来了《航空情报》《流行科学》这类书。那时的我只是外表在长大。

爸爸的“太空服”使我翱翔在宇宙

接下来是宇宙旅行协会，那是原田三夫作为科学解说者，面向青少年，自费设立的组织，我在中学时代加入了这个协会。

并没有什么特别的活动，只是每年发几本小册子而已，即使这样，也因为原田先生个人的原因而经常延误。那时，苏联的第

一颗人造卫星于1957年升空，造成了一股宇宙热潮，媒体也频繁的报道火箭和宇宙旅行的新闻，所以宇宙旅行协会的小册子上，已经没有什么最新情报可写了。虽然这样，因为对原田先生的个人热情表示赞同，我一直坚持到他因为财政原因停止发行小册子。

这个协会，只有一次在媒体上露面，就是进行火星土地发卖活动，而被报道。

就连我这个中学生也知道那只是空想而已。但是原田先生希望，通过这个荒唐的活动，让尽可能多的人对宇宙发生兴趣，让青少年更加了解宇宙。

《发售火星的土地》使我获得了一些灵感，这是日本人所没有的幽默。

只要花费1500到3000日元就可以得到由宇宙旅行协会颁发的，5000坪的火星土地证书，虽然像是个骗人的想法，但我却非常喜欢。

购买这样一个证书，是当时的经济情况所不能允许的，如果当时能得到这样一张证书的话，我一定会作为宝贝一样收藏，至少可以作为记念品，怀念一下科学解说者原田三夫。

对于宇宙旅行，不知是什么时候开始的想法，但是我一直把它看作是很平常的一件事。

少年时代的我，对宇宙旅行这件事却感到很平常，多少让人奇怪吧，手冢的漫画有一定的关系，另一方面，还有“宇宙服”事件带给我的影响。

父亲在战时的军工厂的化学部门工作过，那时候的工作照片至今还收藏在父亲的相册里。战败当日，所有的研究资料在工厂的空地上烧了3天3夜，爸爸偷偷将压力服的试作品的照片私藏起几张。

这令我心潮澎湃。

压力服是在飞机升到很高的高度时保护飞行员的服装。也是父亲所在的化学部的研究课题。照片上的试作品，手和腿都不能弯曲，完全没有实用价值，但是，看起来就像是宇宙服一样。为了进行实用性的研究，超越技术难题而进行了照片的拍摄。



看到这样的真实照片，小学5年级的我在观看科幻片《征服月球》时，自然而然的把它当作是真实的事情而接受。

当时，虽然是科幻电影，但是许多方法却颇具真实性，例如，星空静止时的超重力现象，利用氧气瓶的喷射进行移动，很感谢乔治*帕尔导演将这些概念搬上银幕。

以后，我也要来一次，宇宙旅行。

我开始想，作为技术者的一员，用科学来改变现实，慢慢的有了这种野心。

但是，现实中的我却是一个数理化的白痴。

不管怎么，总是不能掌握学习的方法，所有的公理，定理这些基本的东西都记不住。

1+1=2，为什么会这样呢，我就是这么一个不明所以的孩子。

拿数学来说，进入中学的时候，我脑子里还没有0的概念。从0到1的飞跃，是怎么形成的呢？没有人给我解答，现在的学校讲这个问题了么？我一直耿耿于怀，记住加法和减法在我来说相当的痛苦。在记住他们之前我总是进行反抗。

连小学2，3年级的孩子也一定对这些很上手了，我想。

我知道，教育家们需要的就是这样的孩子，而那些斤斤计较0到1的概念的孩子，他们就不那么在意了。

到了中学，我开始知道，学问一定需要好的记忆力，而不具有这样的素养的孩子，就只有不幸和不幸了。

英语单词，我绝对记不住，在我给自己下了这样的定义以后，我成为一个压倒性的学习不适应者。将语言作为学问，强制让人来学习的话，这不是一个明智的方法。之后我感到，只要有英语的环境，即使是小孩子也能说英语，所以，强制学习这种教育方法，确实是下策。因此，这种学习被我束之高阁。

I am a boy 我只会说这些，以前是，现在也是，文化人必须会两三个国家的语言，不是为应试教育，而是为了生活的原因，这是我近些年的感受。

将十七岁的问题作公开

进入高中，进入了我的空白时代。

什么也不动脑子，什么也学不进去的学生。倒是有一件，那就是在高中生当中招募短篇创作的连载的时候，向旺文社的《高校时代》投稿。

《萤雪时代》对于我来说，读起来太费劲，开始买《高校时代》来看，第一次买的4月刊，上面招募短篇小说的投稿。和《少年》时代的《铁臂阿童木》一样，又是命运的安排。

不知道能不能写出来可以进行投稿得作品，处女作有一行“她凝视着医师”，凝视这个词我查了以后才知道，就这样我将400字的稿纸写满了30页，兴奋不已。学习不行的我开始创作短篇小说，试着写写，兴许以后真能写小说也不一定呢。进入高中时代，可是连书上的字都不能连贯的读下来。

恋爱事件也是，男女之间的这些生死之情完全不了解，也就写不出来，总不能把单相思写成小说吧。高中二年级的时候，认识了具有小说爱好的同年级的石井，于是把他作为知己，将自己的作品给

他看，这个傻瓜，总是草草了事，既没有批评，也不指出我的不足，于是没多久我们就疏远了。

写出小说一样的东西，像男女之情这样的故事，我这种软弱的人是写不出来的。想写出一些心里话，但是又想不出来什么可写的主角，只好坐在那里发呆。

怀着这种郁闷的心情，又没有什么战争的体验，真是写不出什么小说。科幻方面我又不太了解，《SF杂志》（科幻杂志）虽然已经发行了，但是不爱学习的我，实在是读不下去。

这样的我，到底是作出了一部自己的东西，但是，即使现在读起来也不能称之为文章，无论如何要改变这种状况。

我这个笨蛋，居然拜托语文老师来帮我修改，作为作文来批改不就好了么，可是，因为我的这部习作，被叫到了职员室，仅有的一次，被叫到高中的职员室被训斥。

"到底想干什么，写这样的东西。"

老师不知道我为什么写这篇东西，但是她从中嗅出了变态的性的癖好。虽然感到了什么，但是我什么也没有回答。老师和我之间有一道鸿沟，即使说明了一切，也没有用。对创作这一行为感到羞耻的我，感到没有将其展现给读者，真是失败，所以什么解释也没有。

"这个，嗯...."

十七岁的我，那时候只有这些想法。

后来老师做了什么，已经记不清了，总之是把稿子还给了我。

但是，我有了自信。

我相信，我的手能够做出有用的东西，之后就是尽量做成像文章的东西了，我暗暗下了决心。

但是，以后的半年里，我再也没有动过400字的稿纸，而是作为应试生忙于应付考试。但是不爱学习的我，最后只能成为日大艺术学部的候补生。



以下就是我那时的问题作，全部7张稿纸，为了让它成为可以读的文章，我进行了修改，原稿简直不能称作文章，我相信，就是这部作品，成为我的，打开创作之门的钥匙。

猫

这条路，既不宽，也不窄。作为相同的店铺街的共性，道路铺有柏油，装饰的很漂亮。街中心500米左右（也许更短），布满了酒馆和吧台。有点心店和木屐店来填补它们的缝隙，还有几间年代古老的澡堂子。在这条建筑林立的街上，汽车是什么时间也不能通过的。比不上那些大路。作为酒吧一条街，弥漫着特有的气味。但是，附近的人只是把它当作通往车站的近道，白天则成为小孩子们的游戏场所。

这条街道的店铺，都有一个共性，就是都贴着"招募女侍者"的告示，由于长期不取下来，经过风吹雨打变成了黑色。

要说早也不早了，街上男男女女的上班族正在急匆匆的走着。从小路出现一只猫，大大咧咧的走向柏油路。怀了小猫的肚子快要耷拉到地面了。真是不知廉耻，不知道做了多少回见不得人的事。而那只猫却不以为然，慢吞吞的在路上走着，时不时动动鼻子，注意着什么，左看看，右看看。

"去！一边去！"

突然传来一声女人的呵斥。也许以前还有敏锐的神经，可现在，这只猫只是抬头看了看，并没有停下来。那个女的站在小店的窄门口，拿着脸盆正要洗脸。女人一边喝斥，一边用湿手甩向那只猫。猫并没有在意甩过来的水滴，和先前一样，继续大腹便便的向前走着。

女人的声音一直持续到，猫走到隔壁家的店门口，然后继续洗她的脸。这时，响起一阵水拍打柏油路面的激烈声音。要是别的猫，一定可以轻松的躲开，也许是她怀孕的肚子的原因吧，没有进行任何的闪躲，于是，一盆水全都淋在她身上。

"噢，击中了！"

对面的店门口，一个拿着脸盆的女人露出了头欢喜的叫道。洗脸的女人看了猫一眼。

"哼，傻野猫。"把脸盆放在脚下，从牙缝吐出恶毒的言语。

"不留神被泼到了吧。"

猫对这场灾难置若罔闻，连身上的水也不甩一甩，慢慢的消失在小路之中。

"什么时候来的？这该死的猫。"

一边泼着水，一边说着厌恶的话。

"嗯。"对面的女人则一边附和着，一边刷着牙，回到屋里。

猫在厨房的后门附近窥视着，但是一点儿食物也找不到。

"这只猫又来了！"

一个女人穿着睡衣，脑袋上插着7，8个卷发器，睡眼朦胧的叫着。

猫好像知道女人不会从屋里出来，慢吞吞的走向里面。

猫在目的地没有找到食物，接下来必须找个地方花点时间把身上的水弄干才行。

这倒是简单，里面就有一个好地方。于是，猫顺着垃圾箱，爬到了一个屋檐的下面。

因为上面有屋檐可以挡雨，确实是一个放心的地方。终于可以躺下来了，将硕大的身体摊开来，喘着粗气。

道路上，5，6个小孩子正聚在一起。傍晚时分，酒馆的红灯亮了起来，小孩们正从路边捡起石头，丢着什么。早上泼水的女人，穿着贴身的短衣服，随着灯光和逐渐变暗的天色，露出不耐烦的神情。

"嘿，你们干什么呢！"

随着女人的声音，小孩们停下手，看着女人。女人并不知道他们在丢什么，继续喊道"过来，把这只猫拿走，放在这真难受。"

孩子们听到后，四散而去，一个也没有留下。女人显得很困惑，不能就这样放在店门口，可自己又没有处理的勇气。又看了一眼那只猫，嘴里还吐着血什么的，赶紧将目光转开。看着这个，客人们无论如何不会进入店里的。这时传来了嘎拉嘎拉的破车的声音。女人顺着声音看了过去。

"收破烂的！"

听到呼喊，推着破烂车的男人不明所以的停下，迷惑的看着站在店前的女人。

"干什么？"问到。

"这只猫，帮我处理一下。"

男人扬了扬精明的眉毛。

"这只猫?"

"给你钱~"

女人急忙从兜里掏出一两张10日元的纸币，塞到男人粗大的脏手中。

"给，赶紧的。"

男人默默的将钱收起来，轻轻的掐起肚子破了的猫的脖子，往破车上一丢。猫浑身是血，早已气绝。女人等处理完了，马上进入屋里，开始洗手。

"哎呀，手真脏。"

下班的男人们陆续开始进入店里。

未完待续



夏亚的声优——池田秀一初次发言。与『赤色彗星』共生的27年

「夏亚的镇魂歌」



池田秀一简历：1949年12月2日出生与东京都。从儿童时代就开始做演员，在1979年的《机动战士高达》中为夏亚·阿兹纳布配音，获得了巨大的人气。另外还给《高达》系列其他作品以及其他动画、OVA、海外电影进行了配音、广告宣传以及解说工作。

随后，我遇到了《他》 那简直就像电视剧一样

我想松浦先生找我为机动战士高达的角色——阿姆罗·利试音或许是因为看了我演的《次郎物语》，觉得对于饰演了多愁善感而又内向的次郎的我来说，正好演绎阿姆罗这个角色。但是那时我已经28岁了，饰演一个16岁的少年对我来说还是有些不适应。

一开始我并没有太上心，真正开始关心是在之后的一次喝酒的时候。

叫我去试音的时候是最终测试那天。那天本来应该有很多的声优都去试音的，结果我去了之后发现一个人也没有。于是我怀着"自己肯定没戏了"的心情进行了试音。察觉到我心情的松浦先生也苦笑着看着我，录下了我的测试台词。

录音结束后我抽着烟等松浦先生收拾设备，突然看到接待处的桌子上摆放着节目资料。我并不是很感兴趣，但还是随手那起来看了看。看着看着就被角色设定图吸引了——那是安彦良和氏所作的画，或许已经不能称之为"画"了，柔和的线条均匀的色调，给人一种真实的存在感。

在漫画和动画的领域我完全是个门外汉。但看到安彦先生的人设我立刻就有了一种从未有过的感觉——这样的动画是绝无仅有的，画中的角色好像就要从跳出来一样。那种鲜明的立体感是我一下子就成为了安彦先生作品的俘虏。安彦先生的画与我之前看过的漫画、剧画或是动画都完全不同，给了我从未有过的真实感。

其中最吸引我的是一个带着假面的青年将校的人设，我觉得他与其它角色的气质、风格都完全不同。看着这个人设的表情和姿势，我心中突然有了灵感——"这个角色应该这样说话"、"应该用这种感觉来表述自己的立场"等等。

他的名字，就是——夏亚·阿兹纳布。

我打开调音室的房间，向正在工作的松浦先生说道

"请问，能不能让我试试《夏亚·阿兹纳布》这个角色的配音？"

"恩？好吧……"

对于松浦先生来说，我这个一直消极对待动画配音的人突然主动说要试试，或许着实下了一跳吧。于是松浦先生便为我录了一个样本。

我和松浦先生两个人走出事务所的时候街上的霓虹灯都已经亮起来了。我们俩走进街边的一家小酒馆边喝边聊，但是今天地试音并没有出现在话题中。

就这样大约过了1个小时左右，松本先生突然说道：

"秀，要不要饰演一下夏亚？"

我对此自然是没有意见：

"可以吗？"

"好！就这么定了！"

这就是我和《他》——夏亚·阿兹纳布长久交融的起始瞬间。现在回过头去看，依旧感觉"这个工作和电视剧真像啊！"。

但是，松浦先生作为音像监制对最终的演员阵容并没有决定权。我是后来才知道的，在我决定出演夏亚之后发生了很大的事。实际上夏亚这个角色之前就已经决定好声优了，而且对广告代理、电视台记忆赞助商都进行了通知、在这种情况下要推翻决定的人选很容易就能想像到会有多难。而且对方不认同我这个动画配音的门外汉也是理所当然的。

这些事松浦先生对我只字未提。我是在决定了最终演员表后才知道的。松浦先生后来在为我介绍日本日出电视台的制作人·涉江靖夫氏的时候说道：

"这次涉江先生可是费了很大的力气啊，不过和秀君没什么关系。"

具体的内容我并不清楚，但还是察觉到了什么，毕竟我是有些一时兴起才决定饰演夏亚的。

到了约定的地方，我和涉江先生礼节性的寒暄了几句，然后说道：

"这段时间好像给您添了不少麻烦"

"哪里哪里，其实真正麻烦的是松浦先生啊。比起这些，还请您在新节目中多多努力啊。来，干杯！"

涉江先生很豪爽，有些像黑道人物。后来再也没提关于换演员的话题，这顿饭的主题成了回忆电影，我们都很尽兴。

松浦先生和涉江先生为了让我饰演夏亚所做的一切我到现在也只知道这些。但是我想为了我和夏亚，应该还有很多人都在背后帮了我。

我就像前面所说的，并没有要成为动画声优的意向，对《高达》的试音也是消极对待的。但是在看了安彦先生的人设插画之后，却下定决心无论如何都要出演夏亚。

我想是夏亚阻止了对动画的消极态度，如果没有松浦先生和涉江先生我所饰演的"夏亚'这个男人就不会诞生出来。如果没有安彦先生的人设，如果我没有突然迸发出灵感，那么我就无法把夏亚演绎到这个高度。如果没有认同我的实力、并把夏亚的人生继续继续光大的富野导演，我作为声优也不会有今天。我觉得是无数个偶然把我和夏亚的命运结合在一起，随后又通过很多人的才能和协力我和夏亚才走到今天。这对我和夏亚双方来说都是上天赐予的恩惠。

——《机动战士高达》开始了！

收录终于开始了。

在这之前，我看过剧本和镜头片段后都没有什么感觉，但是真正在彩排时看到屏幕上的映像后完全这服了，这和我以前所见过的、所想象的机器人动画完全不同。

《过渡增长的人口从开始向宇宙进行移民但现在已经过了半个世纪。地球周围的巨大人工都市已经成为了人类的第二故乡。人们在那里生产，育子，然后死去……。

宇宙世纪0079。距离地球最远的宇宙都市"岛3号"自命为吉翁公国，向地球联邦政府发起了独立战争。一个月间双方的机战导致吉翁公国和联邦军的总人口减少了一半。

人们开始恐惧自己的行为。战争进入了胶着状态，就这样过了8个月……》

（《机动战士高达》第1话[高达屹立在大地之上]）

永井一郎先生用厚重的嗓音进行了旁白,仿佛把人们的思绪带到了那个战争的时刻，从一开始就奠定了这部作品的方向性。很了不起的旁白。

试着演了第1话，我之前对机器人动画的偏见一下在都消失了。

夏亚第一次出现在画面时，镜头从他脚下一下子转移到了他的脸部。这种登场方式是在是很有魄力，从头到脚都散发着引人的魅力。动画的制作日程一般都很紧，录音的时候要么没有画面，要么就是只有分镜头的“线画”，没有连续的镜头。但是为《机动战士高达》配音时我很幸运，作品完成度很高。我们决不能输给作画部门的同事门。

夏亚：“我是个不受幸运女神眷顾的男人。不过在作战结束的归程中遇到这种猎物，哼哼，看来幸运女神也没有眷顾对方啊。”

ドレン：“您说得没错，夏亚少佐。但是联邦的V作战基地会在那种偏僻的地方吗？”

夏亚：“对，就在那。他们也许正在开发比我们的扎古・MS还要优秀的机体。”

ドレン：“不会吧。在那么偏僻的地方？”

夏亚：“太晚了。“

ドレン：“来了。暗号是C-C-2。”

夏亚：“怎么样，我说的没错吧。”

ドレン：“那、那么说，联邦军也在开发MS？”

夏亚：“亲眼看到再说。”

（《机动战士高达》第1话[高达屹立在大地]）

光是看这最初登场的镜头，夏亚的演技就已经给我留下了7成的印象。当然，是“我心中的夏亚”。

我讨论关于夏亚的演绎方式的对象主要就是松浦先生。当然富野导演每次都会到现场，但是并不特意要求我们这样做或是那样做。我从安彦先生的画中看到了一个潇洒而理性、无论发生何种状况也依旧稳如泰山的夏亚。我把这些作为基本来进行表演。

一起工作的同事有很多都在之前的《无敌铜人3》中共事过。有铃置洋孝先生、井上瑶小姐、白石冬美小姐以及田中崇先生。由于都是之前在国外电影或是电视剧配音工作中的同事，我一下子就放松了不少。

录音室中每个人都有各自的麦克。总体的位置分配方式是左边联邦军，右边吉翁军。永井一郎先生总是坐在我旁边为夏亚的副官ドレン配音。

就这样过了几个月，永井先生对我说：“干得不错啊！”我记得当时听到表扬后高兴得不得了。作为一个动画配音得外行，永井先生饰演的ドレン和我所饰演的夏亚能够自然的融合在一起，制作出一部“大人的动画”，使我感到很满足。

夏亚：“有没有被露娜2的雷达捕捉到？”

ドレン：“米诺夫斯基粒子的浓度虽然不大，但是没有问题。”

夏亚：“敌人即使就在眼前也捕捉不到，真实奇妙啊！现在是科学战的时代，以前的“有视野战”已经被完全颠覆了。”

ドレン：“少佐，要干掉露娜2吗？”

夏亚：“ドレン，你也越来越聪明了。我不会想不到露娜2会搞偷袭之类的肮脏勾当。”

ドレン：“所以才要干掉它。”

夏亚：“别急，总有这一天。”

ドレン：“我很期待。”

（《机动战士高达》第4话[ルナツ十脱出作战]）

为了使年轻的夏亚作为箭头人物活跃在一线，需要在他身边设置一个ドレン这样的坚实的军人副官。就像在我这个动画配音门外汉身边有永井先生这样的前辈。我觉得我能够安心地把夏亚这个角色演绎出来都是因为永井先生在我身边。



夏亚的深度

夏亚就好像主动像我走进一样，对我来说他是一个很容易进入的角色。《机动战士高达》的配音工作开始3个月左右以后，夏亚的方向性大致就决定下来了。对此富野导演和松浦先生便没有特别的对我祝福什么，所以我想自己的决定应该没有错吧。也许富野导演在想“就交给池田试试吧”。

当时确实也想过其它方向，不过一想到现在夏亚为大家所喜爱，或许我的决定是正确的。

夏亚：“服务生”

男：“这次就让我来请吧，可以吧？”

夏亚：“你是亲卫队的人吧？”

男：“看出来了？”

夏亚：“恩，是你身上的味道。你是基西丽亚的手下吧。”

男：“不愧是少佐啊。”

（《机动战士高达》第12话[吉翁的威胁]）

最初播放的《机动战士高达》中，我所记得的片段是夏亚被降职调到地球上，一边听着基连慷慨的解说一边喝酒，付账时与为了监视夏亚而接近他的男人对话的镜头。

夏亚只凭感觉就看出对方是吉翁的间谍。只凭这简单的对话，夏亚就把局势转变了，使自己处于优势。与基连慷慨的演说相对，双方看似平淡的交流策略与之形成了鲜明的对比。

我想能够把如此的台词与意境运用到动画中的，可以说只有富野导演了。

拉拉：“大佐，今天请您装备普通配件出击。”

夏亚：“恩，要是拉拉这么说的话”

（《机动战士高达》第41话[闪光的宇宙]）

这是接近最终回时夏亚和拉拉・辛之间的对话。我很喜欢他们俩之间的关系。

于是我问富野导演：“这两个人是在谈恋爱吧，能不能在恋爱的气氛中进行配音？”

富野导演微笑着说：“好吧。”

如果用通常的方式演绎，会给人与同居恋人一样的感觉——“今天好像要下雨，拿着伞走吧”之类的。这两个人之间是朦胧的，有些暧昧的，所以我把气氛营造成让很多男人羡慕的、稍稍有些暧昧的样子。

拉拉：“白色的MS会赢！”

夏亚：“恩？我没看到哪里有高达啊？”

拉拉：“我知道。所以我这样的女人才会在大佐身边啊！”

夏亚：“恩，拉拉真聪明啊！”

拉拉：“呵呵。”

这就是这对男女间微妙的距离感。

我想这个场景展示除了夏亚和拉拉之间的距离感。拉拉对夏亚并不娇柔，甚至用“大佐”这个级别名称来称呼夏亚。但是夏亚却用超越上司与部下关系的语气对拉拉说话。从此可以看出作为绝对的军人的夏亚对拉拉还是有些与众不同。

富野导演能够把这个场景的效果发挥如此之高，真是个浪漫主义的人。他那作为导演对表现形式的运用自如，作为演员组建场景的能力都让人为之感叹。

为什么《你“也”是大人呢》

要说微妙的距离感，夏亚和妹妹阿露迪茜雅的关系也很微妙。阿露迪茜雅对夏亚来说也许是唯一让他关心安危的人。

布莱特：“我只知道贴在行李箱上的信是寄给塞拉的，还有欧鲁姆。你想到了吗？”

塞拉：“是的。”

布莱特：“我有权利检查这些，希望你能告诉我行李箱里装的东西是什么和寄信过来的人是谁。”

塞拉：“我想行李箱中装的应该是金块。”

布莱特：“你确定吗？”

塞拉：“应该是吧。”

布莱特：“那寄信人呢？”

塞拉：“夏亚・阿兹纳布……赤色彗星。”

布莱特：“……不可能！”

塞莱：“哥哥……“

（《机动战士高达》第38话[再会、夏亚和塞拉]）

在最终回夏亚和阿露迪茜雅分别的镜头中，夏亚说道：“你也已经长大成人了。”

这其中最重要的就是“你也”这个桥段。一般来说只要说“你长大了”就行了。但在这里有一个“也”，说明夏亚把自身也考虑进去了，而且“已经”这个词包含了“差不多”或是“要学会自立”的意思。无论是自己还是阿露迪茜雅，既是不愿意也已经长大成人，有各自前进的道路。我在说这句台词时是怀着“已经不能再回到从前了”的心情进行表演的。

夏亚：“现在这里的空气也越来越稀薄了，阿露迪茜雅你快点逃出去！”

塞拉：“那哥哥怎么办？”

夏亚：“决不能饶了扎比家族的人，我要和他们来个了断。”

塞拉：“哥哥！”

夏亚：“你也已经长大成人了。忘记战争吧。做一个优秀的女人，阿姆罗在呼唤你。”

塞拉：“阿姆罗？”

和阿露迪茜雅分别之后，他为了和扎比家族做个了断，和基西丽亚进行对峙。但是我觉得夏亚自身的战争在埋葬了基西丽亚的一瞬间就结束了。所以后来电视系列还推出了《机动战士Z高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》等作品。虽然夏亚这个角色在这些作品种都出场了，但是我总觉得在这之中有关夏亚生存方式的部分有些不合适。

被高达饭所包围

《高达》成为动画饭们的热门之后，在录音室的周围来了很多的粉丝。后来事情逐步升级，粉丝越来越多，把旁边饭店的入口都挡住了，以致于饭店的工作人员都来向我们抱怨。不可思议的是随着事件进一步升级，旁边饭店无法做生意，现在变成了停车场。和歌迷比起来，这些高达迷的成熟让我感到很震惊。为阿姆罗配音的澈君从他们面前经过时，并没有“啊！呀！”之类的尖叫声，就好像在自己喜欢的声优面前不好意思叫出来一样。

《机动战士高达》的电视系列结束后，在全国地区都有极高的人气，就来我们不知道的地方也是这样。于是事务所把见面会之类的工作也提上了议案。由于是第一次，我很紧张，心理总是在想如果到了现场没人认识我怎么办，提起我的名字时观众会不会想“池田秀一？他是谁啊”之类的。这时大前辈富山敬先生笑着对我说：

“没关系，没关系！秀君，你一站到台面上粉丝们一定都会尖叫的！”

“要是我一出来全长都很安静怎么办啊？”

“没事的，我刚出道时也是这样。你只要做好你自己就行了。”

看着富山先生的面容，我的紧张感都消失了。

念道富山先生的名字后他慢慢的走上舞台，这时全长爆发出了巨大的欢呼声。我站在幕后看着这个场景，心想“富山先生就是富山先生，我还是回去好了”，但下一个上台的就是我，想逃也逃不了了。

主持人念到了我的名字，我从昏暗的大幕内侧走上了眩目的舞台中央。

一瞬间，会场安静得听不到任何声响。

“我果然是不行啊……”

我的脑子里想得全是如何从这里逃出去，就在这时舞台侧面得聚光灯向我照射过来，与此同时全长爆发出了超过之前所有人得欢呼：“夏亚——！！！”

粉丝们得声音压过了台上的音箱发出的声音，好像连舞台都摇晃起来。

“是不是弄错人了？”

虽然我这么想着，但是台下的男孩女孩口中不断叫着夏亚和我的名字。他们能一定是在支持我，还有我所饰演的夏亚。

我向富山先生看去，他用恶作剧般的表情看着我，好像在说“没错吧！”。

那时的我已经30岁了，早已过了做偶像的年龄，所以虽然如此受粉丝们欢迎，但我还是比较冷静。不过从之前穿着和服的少年但现在的夏亚，我的粉丝层转了180度，这一点我很高兴。

在我小时候出演的《次郎物语》等电视剧中，观众可以和直接看到我的表演，他们会把我和角色分开来看。但是这和《高达》不同，观众们虽然听到我的声音，但看到的是“夏亚”，所以我觉得在粉丝的面前我就要做夏亚，要把自己想像成夏亚。

我想作为声优，这是对观众们最起码的礼仪。

比谷川一行先生还要多的观众来信数量

让我实际感受到《高达》系列人气的高度的，还是观众来信的数量。我当时和谷川一行先生同属于一家事务所，但是和古川先生的观众来信比起来，我的要更多一些。当时谷川先生正在出演横沟正史先生的金田一耕助系列，他的人气对我来说是压倒性的。但是写信到事务所的观众中，《高达》的粉丝更多一些。当时在事务所作声优的只有我一个人，这些看似有些不正常的表现使得当时的所长不断担心“到底怎么了”。后来这也成了我们的笑谈之一。

在《机动战士高达》系列获得大成功的时候，澈君和铃置君、古川登志先生、野岛昭生先生、曾我部和恭先生组成了名为《Slap Stick》的声优乐团。他们发行唱片，在全国各地举办音乐会，拥有和偶像歌手并列的粉丝。举办音乐会时经常是座无虚席。还经常担任动画的主题歌或是插曲的演唱。

其实当时我正在准备出一张名为《紫阳花》的单曲。很多人都觉得不可思议“为什么夏亚要唱演歌？”，但是我就是想唱与其他声优不同的东西，而且还不能和澈君或是三矢雄二君所唱的重复，所以最后就选择了演歌。

当时有很多的见面会之类的活动都会邀请声优，我也去过好几个。但是在演唱时经常是这样——前面的人唱完快节奏的歌曲后，我上台唱演歌，这时全场在一瞬间就毫无声息，聚光灯一边照着我，我一边想“完了……”，但还得继续唱完……

后来，我和澈君聊天时他说：

“我的唱片卖得非常不错，要是当时签署个版权协议什么的可就大赚特赚了啊！”

“我倒是签了版权协议，但是根本卖不出去啊！”

能不能成功，到底还是要看“时运”

未完待续



据业内人事说除了展示模型外，其主要机体模型也已经批量生产，而且是HGUC级。由作者的朋友安川先生和川名先生制作。



模型大小为45 X 30厘米。机体下方摆放的垫子由高机能绝热材料制成。原作中的场景得到再现。





这是为游戏宣传而制作的画面，很好地表达出了《高达无双》的爽快和世界。



1/100 scale diorama
modeled by Katsunari Kakuta

大爽快 1000无双!

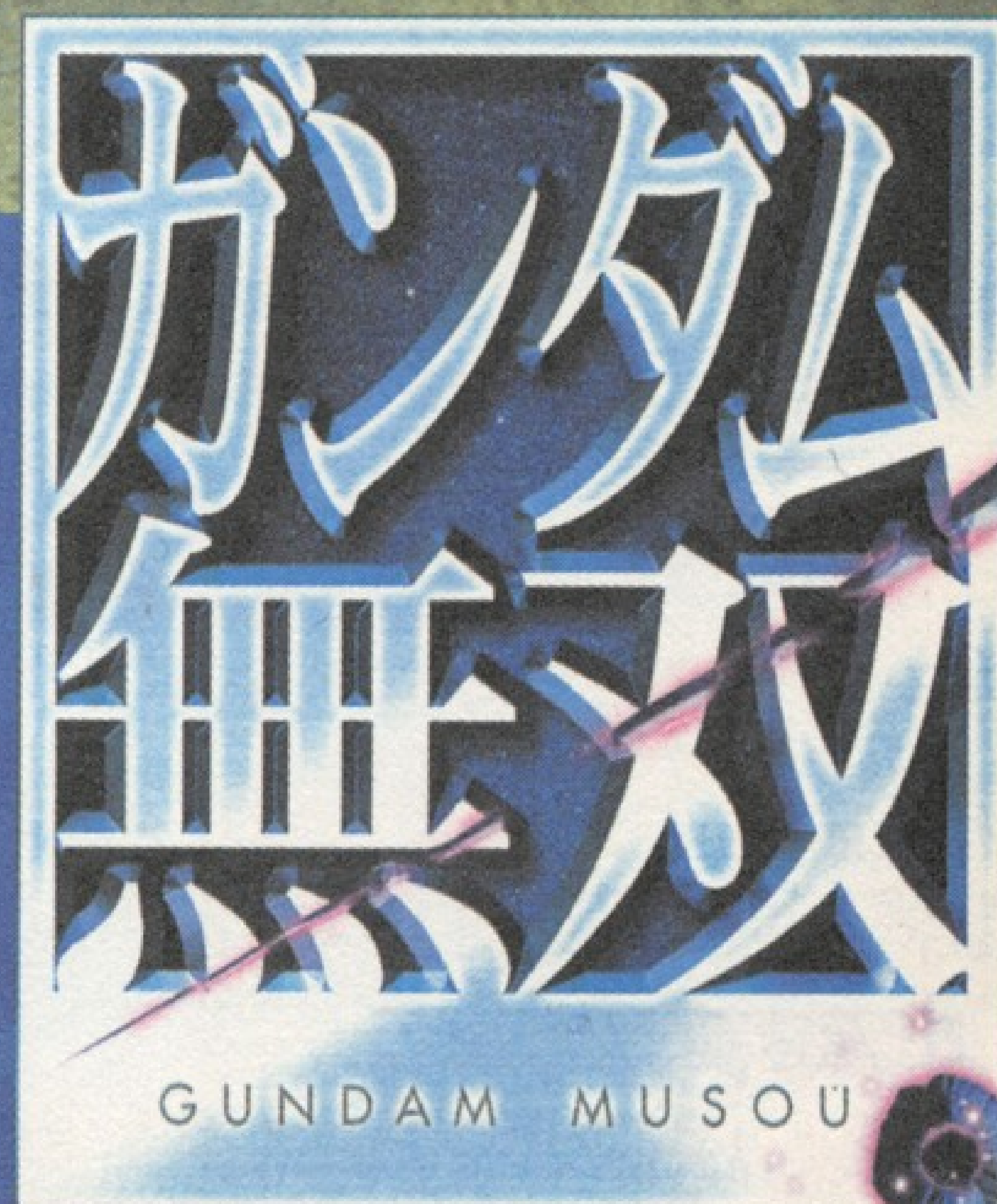
在战场上同时与一千个扎古决斗

——高达将参战以爽快感著称的人气动作游戏《无双》系列！只要听见“无双”的名字，脑袋里一定会产生“以一敌千”的画面，或者是无数的杂兵不停地像泉水一样涌出。与一千个扎古战斗，高达这次将会展示出纵横天下的气势。这次我们将通过机体模型和CG画面重现游戏里的世界。此外我们还会通过分解模型，一个一个地为大家做更详细的介绍。让大家直观立体地感受高达无双的世界。

高达无双

类型：战略动作
PS3专用软件
发售：BNGI
制作：光荣
价格：7,800日圆
热销中！

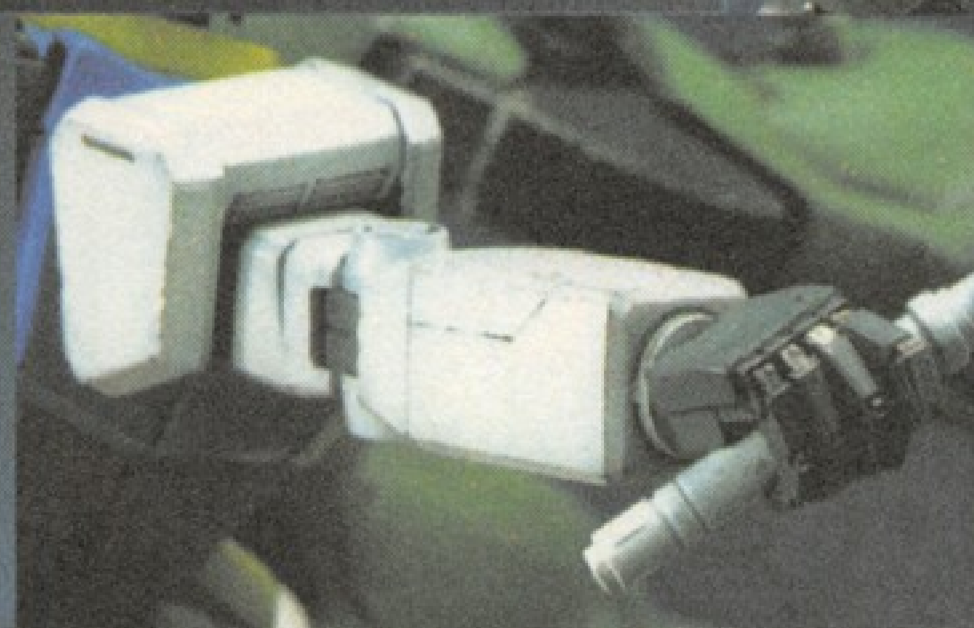




RX-78-2 GUNDAM

机体为高达MGVer.1.5。从正面看可以看到高达因为视线向下，头部顶端与地面不在水平线上。在设计模型时考虑到了战况的惨烈，使用瞬间结合剂直接把面板粘在骨架上，也因此代替了删除掉的一些附属器械等。



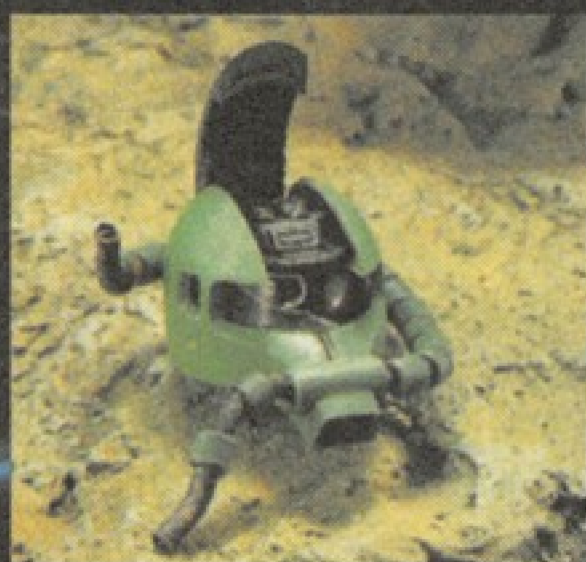


每个关节的连接部分做工非常仔细，此处使用的是齿轮。

MS-06J ZAKUⅡ

三台扎古为MG扎古II（Ver.1.0）。扎古的各个关节和身体也都是通过面板组成，造型简约。







尽管非常麻烦，但是被切碎斩落的机械碎片还是制作了出来。





可以看到扎古装甲被破坏后里面的机械样子。此外因为受到攻击上半身过分后仰的细节也表现了出来。

快点来吧！1：100比例立体模型

"要制作高达和成群的扎古战斗的游戏吗？！这可太好了！" "什么？要做成立体模型！？"

就是这个原因，我制作了在PS3游戏《高达无双》中登场的MS，并且通过立体模型再现了游戏中的场景。下个月新的MS"Ver.2.0"的扎古Ⅱ终于要登场了，难道这是最后一次制作旧的MG扎古Ⅱ了吗……不对，我可不是抱着这个想法制作！以前那个MG"Ver1.0"可是我最有感情的模型！

扎古Ⅱ——首先对扎古做介绍。那个受到光束剑攻击而胸部裂开的扎古，我是通过使用模型专用锯切开，然后把切口经过特殊处理。切口里面的零件是我使用废弃面板制造。扎古头部痛苦的动作我也是亲手制作，希望可以让它更人性化。还有一个刚刚被光剑砍到的扎古，因为它是刚刚受到砍击，身体发生稍微倾斜。为了表现出扎古队长，我也直接使用瞬间沾合剂把面板粘在骨架上。其他的部分与另外两台扎古制作手法一样。此外我还把三台扎古分解开来，每个机体的内部和外部也都涂上颜色。

高达——我把高达头部稍微扭转了一下，在平视时可以有一种电影的临场感觉。为了使手部表现得更真实，我使用了市面上销售的手部零件。另外身体与扎古一样，也是使用面板粘贴。为了表现出受到的伤害，我制作了一些机械表面的质感。

场景——场景里面到处都是脚印。对于立体模型最重要的就是布景。这次制作时我也遇到很多的难题，最后好不容易才解决。这真是一个痛快的动作游戏！我觉得制作的立体模型已经成功的传达出了《高达无双》的气氛，你们觉得怎么样呢？

迎着微风在小路上散步

∀GUNDAM

BANDAI 1/100 scale plastic kit
Modeled by Mitsuaki Misaki

在二十世纪的最后一年，一九九九年庆祝高达诞生20周年，专门制作了《倒A高达》的动画片。由富野由悠季制作出来的高达将要回到起点，总结高达世界里的故事。动画片仔细描述了系列各个有名的场景和激烈的星际战斗，并且获得较高的评价。

陪伴着机战迷，模型制造爱好者，游戏玩家一起回顾高达20年的历史。20年的高达历史产生了很多根深的约束和固定观念。“倒A”的制作就是为了扫除以前留下的种种枷锁，开创一个全新的高达时代而制作。这个倒A高达不只是对于20年的高达一个致敬，也是一个希望高达的文化可以继续存在20年而制作的作品。

今年春天《倒A高达》将再次销售DVD-BOX。为了庆祝重新销售，还特别制作了1/100的立体模型。怀念过去美好回忆的人们将再次回到那个春季，回到自己喜欢的事物旁边。



∀GUNDAM



制作：岬光彰

模型有专业模型制造师制作，整个身体蓝色的部分都有所缩小，肩膀也得到加宽，还有头部发生了改变。肩膀给人勇猛的感觉，而且得到仔细地上色。模型上色由安田朗先生通过反复使用淡色上色，还产生了一点作者本人的风格。

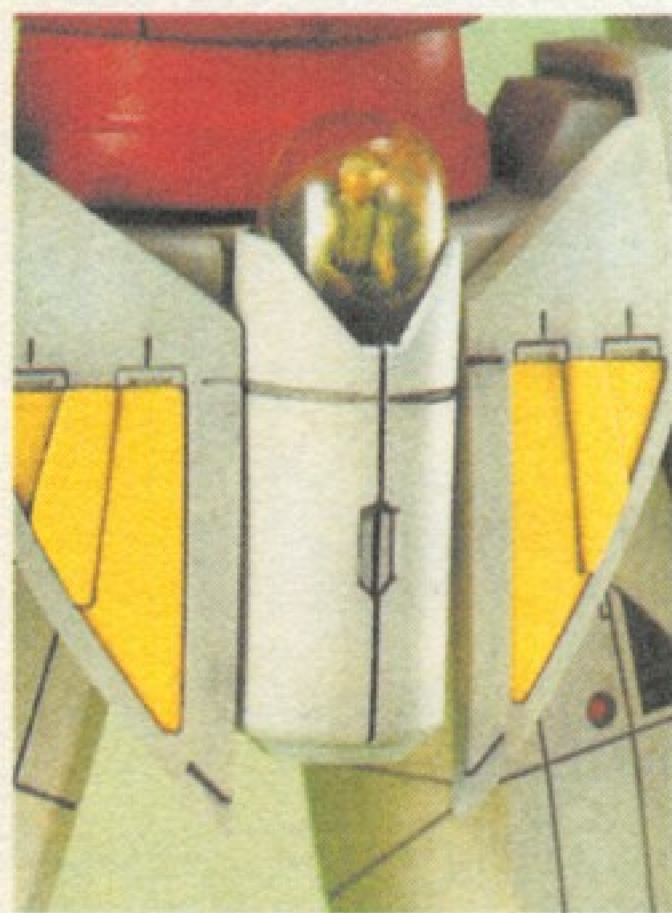
■PROFILE

制作过众多的大型立体模型等。最近正在改善自己擅长的真空脱泡机。可是它的价格也不是一般超市的开心价……。（悲）

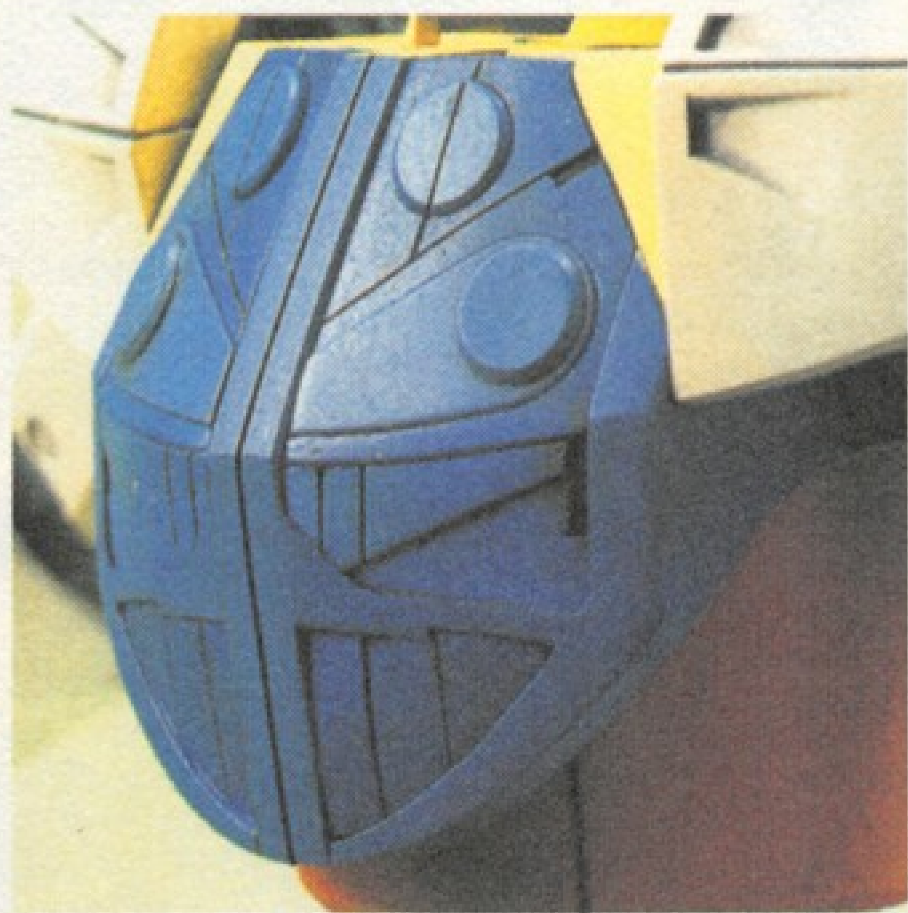


右腕可以变化的设计得到再现。关节连接处为球体齿轮，因此手臂可以前后摆动。

腿部的整体设计也发生变化，小腿部增加了模板宽度，足底也变为了1.5厘米。



腰部护甲使用双重结构，中间设计有筒状的造型。



胸前设计成小型护甲，仓口用一块模板制作。细致的刻画给人惊艳的感觉。

COLOR RING DATE

白色……商店白色颜料+广告白颜色

蓝色……FS15050+广告白颜色+少量钴制深蓝色

红色……FS11136+广告白颜色+黄色

黄色……黄色+材质颜色

关节颜色……黑色+广告白颜色+材质兰色

其他部位为黑色部件

珐琅/黑色+广告白颜色+橘黄



整体比较发现右边的机体是朴实的风格。机体通过红色的线条表现出立体感。左侧机体的高度也增加了1.5厘米。腰部连接处是球形齿轮，另外旁边的腰部护甲也变得小型化。

在DVD-BOX里享受怀旧的气氛



BOX包括重田敦司亲手绘制的画。特典里还有富野由悠季导演和配音演员的座谈会，福井晴敏与安田朗的对话等精彩内容。

《倒A高达MEMORIAL BOX I》
制作/销售：万代
价格：31，500（已含税）
4月25日销售
全2卷。BOXII6月22日接受预定。
特别版：彩色/（预）576分/杜比效果（立体声）/碟片6张/标准模式

仔细制作的画面

如果要评价当时发售的倒A高达的立体模型的话，只用一个词就可以说明——真实。这里的场景就说明了制作的风格，这些可都是洒满了制作人员汗水的模型啊。此外原作里的场景也得到了忠实的再现。



为了制作出前一页在微风里散步的气氛，模型通过使用简单的模板来制作出来简约的模型场景。草地是使用涂上绿色的羽毛仔细粘贴上。由负责制作与倒A高达一起出场的“ZZ”高达模型制作师负责为场景上色。让人觉得整个场景配色非常和谐。

因为模型的头部与球体类似，所以转动的方式也发生了改变。眼睛换成精确的造型，嘴也变得巨大化了。“胡须”也是使用0.5厘米的模板手工制成。





机动战士高达

MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

UC

著 福井晴敏

连载 二

新的传奇，
另一个高达的故事！

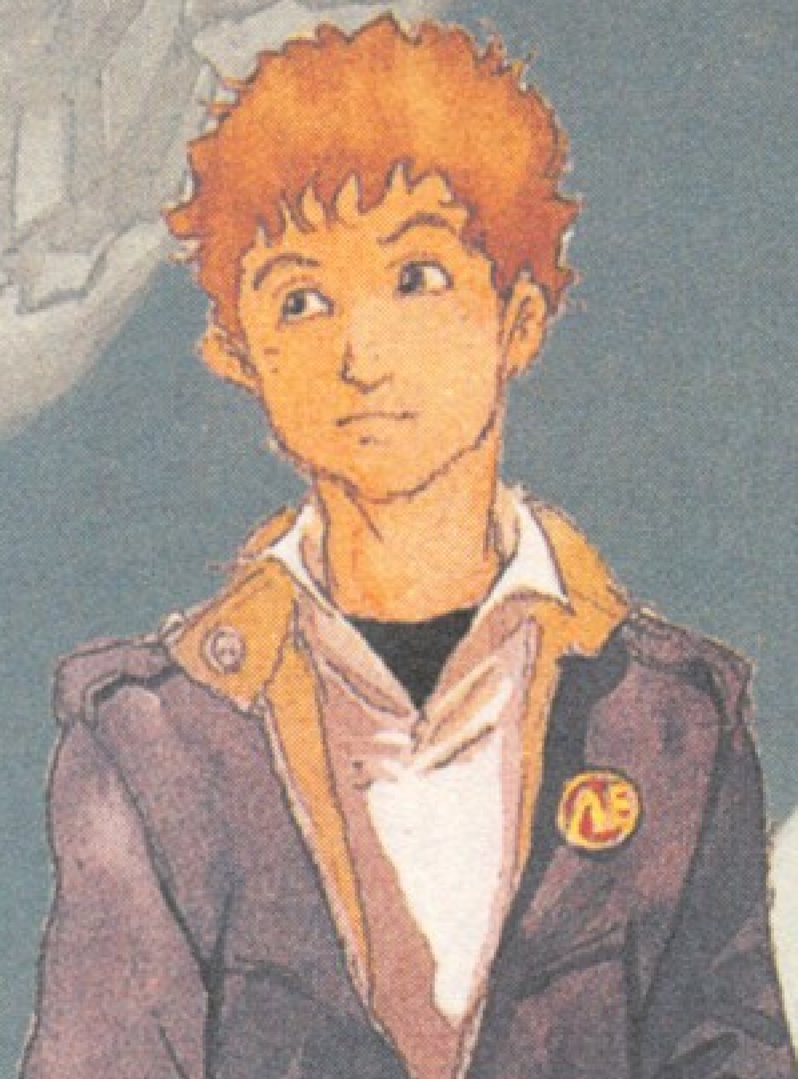
登場人物
Characters



巴纳吉·林克斯
本篇的主人公。是个私生子，母亲死后被从未谋面的父亲转入了阿纳哈姆工业。



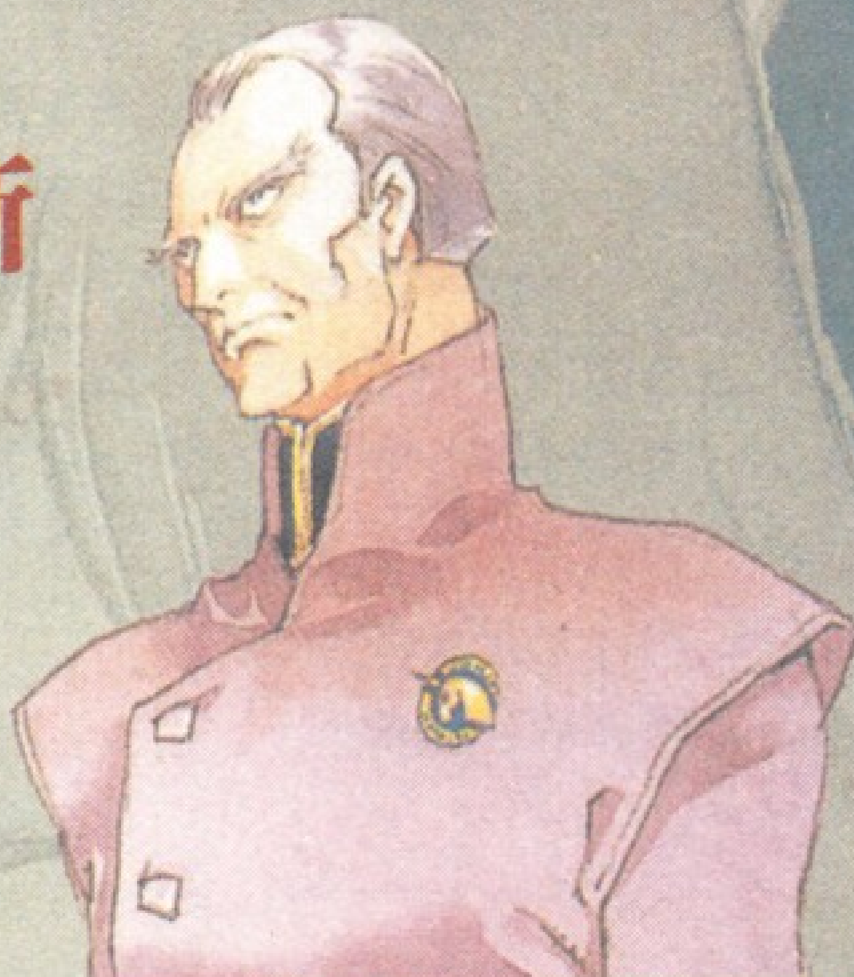
偷渡的少女
葬身于"伽蓝页岩号"中进行偷渡。为了某种目的潜入"7号工业"。是"袖付"的重要人物。



塔克亚·伊雷
巴纳吉的同级生。将来的目标是进入阿纳哈姆成为测试驾驶员。18岁



玛丽达·克鲁斯
金内曼的部下。驾驶MS"刹帝利"。是反政府组织"袖付"的一员。称强内曼为"首领"。18岁



卡迪斯·比斯特
对地球联邦政府拥有强大影响力的比斯特财团的当家人。为了打开"拉普拉斯之箱"而暗中活动。60岁



斯贝罗·金内曼
反政府组织"袖付"的成员。是伪装货船"伽蓝页岩号"的船长。52岁

前回概要

过多的人口开始向宇宙进行移民。移民者们建立了吉翁公国，为了独立与地球联邦政府进行作战。战争结束后，地球圈在和平中来到了宇宙世纪0096。

反政府组织"袖付"的伪装货船——"伽蓝页岩号"在位于暗礁宇宙区的工业用宇宙岛——"7号工业"的港口入港了。他们是来受领地球圈最大的财团——比斯特财团所拥有的"拉普拉斯之箱"。但是，金内曼船长等人并不知道此时正有一个少女藏在"伽蓝页岩号"当中。

"拉普拉斯之箱"一旦打开就可以颠覆联邦政府。以此获得荣华的比斯特财团当家人卡迪斯·比斯特出席了新型机动战士"独角兽"的启动试验。"独角兽"不仅是地球联邦政府秘密开发的兵器，也是卡迪斯打开"拉普拉斯之箱"的希望所在。

巴纳吉·林克斯在偶然的机会见到了这部纯白色的机体。他是私生子，在母亲死后被从未谋面的父亲带到了"7号工业"。他还没有融入到现在的生活里，所以"独角兽"给他留下了极为深刻的印象。

另一方面，偷渡的少女向着目的地前进。但是在途中却偶然在无重力带飘到了宇宙中。巴纳吉看到了漂浮的少女，为了救她，向着小型MS的停机场跑去——

幸好食堂的旁边就是小型MS的停机场。那里停放着特鲁罗公司生产的最新800型——通称“特罗哈其”的小型MS。这对巴纳吉来说是幸运中的幸运。

不知管理员是去卫生间了还是怎么了，钥匙卡就插在开关上。巴纳吉做到驾驶舱内准备发动开关。

“是谁！不许随便开动机器！”

一个中年作业员追了出来。巴纳吉头也不回，解除了小型MS与地板的连接装置，同时按下了动力启动按钮，“特罗哈其”瞬间加速，向着宇宙岛的货物进出舱口飞去。

与在真空中驾驶的感觉完全不同，宇宙岛内的空气形成了巨大的阻力，机体的震动甚至都传到了操纵杆上。

“我是不是太勉强了”巴纳吉突然理性地想到，但这种想法在一瞬间又消失了。

巴纳吉启动了对物感知动作系统，这样可以探测出与目标的距离以及二者的相对速度。这与回收其它漂浮物不同，对方是活生生的人类，如果操作不当无异于杀人。

距离人影越来越近了，细小的身体在宇宙中无力地漂浮着。

“是个女人！”

巴纳吉急忙调整喷射器的动力，快速向着人影飞去。或许是感觉到到了喷射器的声音和光亮，漂浮的人影把目光转向了巴纳吉。巴纳吉看到了人影的眼睛，有着祖母绿一般的瞳孔，即使是在这虚空的黑暗中也闪闪发亮，就像精雕细磨的宝石一样。

这一瞬间，巴纳吉感觉到对方还活着，还毫不犹豫地打开了座舱盖。如果用机械臂去抓住对方实在是太危险了。

座舱打开的一瞬间强烈的风吹了进来，就像要把巴纳吉的眼睛和嘴都封住一样。座舱里也灌满了风，“特罗哈其”开始倾斜，巴纳吉用一只手拼命的把住操纵杆，使机体不至于失控，另一只手向着少女伸去。漂浮的少女睁开了眼，也向着巴纳吉伸出了手。目光交错、“特罗哈其”与少女擦肩而过的一瞬，巴纳吉抓住了少女的手，把她拉到了座舱里。

这时，人工太阳能的聚光板向着“特罗哈其”的方向转了过来，强烈的白光包围了“特罗哈其”。巴纳吉急忙关好座舱盖，按下了动力启动按钮。机体周围的空气瞬间受热膨胀，彷佛要爆炸一般。巴纳吉急忙驾驶着“特罗哈其”向宇宙岛的内壁飞去。

慌乱中巴纳吉把机体的动力开到最大，虽然躲过了强光，“特罗哈其”却有些失控，向着支撑内壁的巨大支柱飞去——机体与支柱撞在一起，巨大的冲击声响彻座舱，震得巴纳吉险些晕过去。再次正开眼时，却发现“特罗哈其”急速向宇宙岛内的街道上冲去，巴吉纳拼命拉起操纵杆。

现在既没有抵消惯性的上升力，“特罗哈其”自身也没有与宇宙岛内壁的相对速度，于是巴纳吉把“特罗哈其”的推力开到最大，使机体向前方飞去。他想找到一块没有车也没有人的空地降落，“特罗哈其”在楼群间狭窄的空间内高速飞行着。

高度计的指针渐渐向“零”指去。突然间，“特罗哈其”的足部接触到了地面，巨大的冲击力彷佛要把“特罗哈其”撕得粉碎。一瞬间他感觉到有一只手紧紧地搂在自己得腰上，意识被投入到混沌之中，只觉得冲击得轰鸣离自己越来越远。随后，眼前的一切都陷入了黑暗……。

“醒醒！醒醒！”

巴纳吉耳边仿佛传来了人类的声音。他慢慢睁开眼，周围却没有人。巴纳吉首先感觉到是肩膀与头部的疼痛。透过支离破碎的座舱盖，巴纳吉看到了熟悉的天空，周围的一切都被人工太阳能的日光包裹着。

在这阳光的照射下，巴纳吉脑中想起了那个陌生的面孔——他感觉到胸口有什么东西压着，是一个少女，有一头美丽的栗色长发，长长的睫毛合在一起。少女的脖子上传来一阵柔和的香气——巴纳吉突然有些迷惘，但他马上有回复了平静。他把少女从胸口移开，放到座位上，自己从驾驶舱中爬了出来。

“特罗哈其”大半个身子都埋在了地里周围的一切都乱七八糟的，就像陨石坠落一样。

视线范围内没有人，四周只有鸟鸣声——现在是清晨。

“看来我闯了大祸了！”

紧张感一下子爬上了心头，不久警察和消防队就会赶来，但时候一定会引起大骚动，自己说不定也会被逮捕。虽说是为了救人，但擅自驾驶小型MS，还把街道毁坏成这样，弄不好还会被退学……。

突然间，巴纳吉被人从背后退到，鼻子磕到地上，一阵酸痛从鼻尖扩散到整个脸部。他想挣扎着站起来，却再一次被人按住——

“你是谁？！”

一个女孩子的声音传到了耳边。巴纳吉向后看去，映入眼帘的，是那个祖母绿般的瞳孔——之前漂浮在宇宙中的女孩。

“我看到你飘在宇宙里，所以……”

巴纳吉回应到。他无法理解维和为何这个看似柔弱的少女却有着军人一般生硬的口气，更不理解她为什么如此对待自己。

少女放松了警觉，巴纳吉感觉压在身上的力量消失了。他站起身，发现少女已经爬到了“特罗哈其”的驾驶舱内，重新启动了电源，说道：

“这个还能动。”

巴纳吉感到莫明其妙，他一眼不发地看着少女。

“我有急事！你能不能送我到宇宙岛的建筑入口——『蜗牛』去？”

“『蜗牛』？”

巴纳吉反问到，

“不可能，那里禁止通行。我看你还是去医院看看比较好……”

“你刚刚很好地保护了我，我没有受伤。拜托你，我真的很着急！”

“不行就是不行！我已经擅自把这个家伙开出来了，回去肯定会受罚，你的要求更不可能了！”

少女从驾驶舱中跳下来，脸上尽是焦急的神色，急切地说道：

“快没时间了！我有一个必须要见的人，而且有很重要的话要对他说！如果不快点后果不堪设想啊！”

“什么意思？难道说要出什么事吗？”

“战争！是战争！大规模的战争会再一次打响！现在去阻止或许还来得及！”

巴纳吉的心突然剧烈的跳动起来，

他看着少女的眼睛，那祖母绿的瞳孔中有着坚毅的正气，没有任何乞求的神色。

警报声从四面八方穿了过来，少女的神色越来越焦急，但是巴纳吉依旧回应到：

“不可能。”

“你这个懦夫！”

少女焦急的表情消失了，眼睛里浮现出冷酷的目光。她的话像像刀一样刺入了巴纳吉的内心，一阵比伤口还痛楚的感觉传遍了巴纳吉的全身。

巴纳吉看着少女远去的背影，自言自语道：

“什么啊这家伙！”

少女的身影在朝雾中消失了，取而代之的是消防车的警灯，红色的亮点在远处一闪一闪。

2

宇宙的星空中，使用螺旋浆的复叶机飞来飞去。这是使用汽油作为燃料的老式飞机。

李迪・马赛纳斯凝视着这些飞机，心中幻想着自己是乘坐复叶机飞上天空，头上带着飞行帽，脸上带着护目镜，脖子上系着白围巾，以杂耍般的战斗飞行技术戏耍敌机。只有这样，才能称为飞行员。螺旋浆飞机被喷气机所取代，喷气机又进化为装备了火箭推进器的宇宙战斗机。飞行员应该是孤高的骑士。被前辈随意使唤，被资格老的下士官呵斥，这些都不属于飞行员。至少，内心中因该有这种气概。

然而，现实是残酷的。

“李迪少尉，队长在叫你，让你去舰长室拿书。”

李迪的面前突然出现了一道画面，机付长乔纳・其普尼的脸浮现在上面。他在这艘战舰上的整备兵中年头最长，即便是士官他也毫不放在眼里。

“为什么总是我。”

“这个工作最适合你。”

“凭什么，我也是士官！”

“等你什么时候能击落至少一架敌机再说吧。赶快去！”

其普尼怒声喊道，画面消失了。

李迪来到舰长室，拿了书，和其普尼以及他的部下来到了停放MS的甲板。这是个巨大的甲板。停放着七部RGZ-95『利赛尔』和四部RGM-89『杰刚』。RGM-89『杰刚』是泛用机型，是地球联帮军的主力机体，RGZ-95『利赛尔』是最新的研究成果，属于可变型机体。这二者无论各个都是以地球联帮军的MS雏形——RGM-79『吉姆』为原型设计的。二者的构造并没有什么本质上的变化。

李迪看着这些屹立着的MS，想起了小时候去亚洲旅行时看到的佛像群，他感到有些困惑。现在航空机都已经消失了，继承了航空机构造的宇宙战斗机也被成为“MS”的“机器人”取代了，这一切，都是李迪六岁时发生的“一年战争”所导致的。

在为物理学带来了革命的新粒子——米诺福斯基粒子被发现以后，如果人们没有发现这种粒子可以使电子机器失效，那么以近接战为主的人形兵器的开发也就不会进行了。吉翁公国军的『扎古』，取得了赫赫战果，如果不是『扎古』把国力强盛的地球联邦军逼到了败北的边缘，“机器人”的战争也许就不会出现了。

当然，战斗机并不是完全的消失了。联帮空军的主力机——TIN鳕II战斗机的基本构造还是与航空机相似，宇宙军里也还有长距离支援用的战斗机。

李迪以优异的成绩从士官学校毕业，同时又很喜欢飞机，但是毕业后的路却与自己的想法完全不同。他来到了这艘联帮宇宙军的巨型战舰上。这与幼年时梦想中的所描绘的情景......每天都生活在这个“飞机”远去的世界里，被前辈以及老资格的士兵使唤，还被起了个“小鬼”这样的外号。

李迪正在胡乱的想着，突然看到一辆全长超过十米的巨大茶褐色军用车。李迪注视着那辆车的时候，不知谁说了一句：

“车里的是特殊部队的家伙们吧。”

“是专门杀人的‘人类猎人’吧。一群让人不舒服的客人。”

驾驶员们正胡乱地说着，那些“客人”——联帮宇宙军特殊作战群・ECOAS的队员们已经下了车，其中一人好像听到了他们的对话，用锐利的目光向他们看过来，从他们头上的通道走了过去。

被人称为“人类猎人”，他们肯定不是什么简单的家伙。他们平时就与舰上的驾驶员们划清界线，这种特殊待遇使得李迪也很不满。现在虽然是宇宙战舰，但士兵们的观念还和以前的海军一样——比起级别，经验更加重要。

李迪看着特殊部队的队员，心中突然生起了一种紧张感，他们的体型与自己完全不同，粗壮的手腕，厚实的胸肌，一看就知道受过超乎想象的训练。李迪与其中一人对视了一下，就是刚刚那个目光锐利的人，李迪或许是想为同伴的胡言乱语道歉，向那个人微微地笑了笑，但是对方的目光依旧冷峻，就像看一件东西一样看着李迪，随后又继续前进。

李迪看着他那无机物般冷酷的眼睛，心里感到一阵不舒服，看来他们不愧是

“人类猎人”，李迪早早的离开了那里，他不想在看到这些机器一样的人类了。

这艘战舰名为『奈尔·阿伽玛』，所属于联帮宇宙军独立机动舰队『龙德·贝尔』。现在正处于地球于月球之间德平衡点——L1德暗礁宇宙区域。再过3小时就要进入宇宙垃圾群的中心，实施全员对空监视部署。

『奈尔·阿伽玛』全长达到了400米，在战舰头部设置有MS的发射器，两侧的船舷也有MS发射甲板。舰桥像马首一样矗立在简体中央，两侧有两只巨大的翼，内部装有太阳能电池。整个船体就像一匹巨大的木马一样。

但是，『奈尔·阿伽玛』本身并不属于任何一个级别，根本没有同类型的战舰。究其原因，是因为战后，联帮军内部一份为二，引起了大规模的内部抗争——古里普斯战役。『奈尔·阿伽玛』是没有经过正规国防计划的批准而设计建造的。古里普斯战役结束后，『龙德·贝尔』以难以协同作战为理由，一直单独使用『奈尔·阿伽玛』。

李迪独自走到战舰中央，看着星空。

李迪·马赛纳斯——联帮中央议会的重要议员、罗南·马赛纳斯的长男，一个首相辈出的政治家家族的嫡子。这样的人居然是MS的驾驶员，真是让人想不到。或许这一切都是为了日后走上政坛铺路吧，也可能以后升职成为将官，获得一辈子的铁饭碗。

不，我的理想不是成为政治家，而是成为飞行员，所以才冲破家里的反对进入士官学校。但是，现实却与他的想法背道而驰。现在，李迪不再想从前那样反感家族里的反对声，反而在慢慢摸索进入中央的方法。

但是，李迪没想到自己现在居然被人当作打杂的使唤，他一边苦笑着一边慢慢先前走。不知不觉间来到了电梯间。这时正好电梯下来了，从里面走出了一个人——米西洛·奥维肯。她看到李迪，问道：

“你是这里的工作人员吧。”

“是的。”

“听说这次出港的原因了吗？”

“不知道，好像是去‘7号工业’吧。”

“‘7号工业’是阿纳哈姆的工业宇宙岛。听说他们准备在暗礁宙域再建一个新的宇宙岛。没想到‘袖付’的据点居然就在那里。”

“具体的不太清楚。听说那里环境空气什么的都差到极点。不过最没想到的是居然动用了‘人类猎人’。

“是啊，谁让奥托舰长总是畏畏缩缩的。”

“恩，让那种人指挥实战真是无法想象。”

近些年，“袖付”这个反政府组织越来越活跃，『龙德·贝尔』麾下的部队数次于其交战，但是动用『奈尔·阿伽玛』对其进行讨伐却是第一次。

“实战……‘人类猎人’也来了，看来不是演习。”

“我不喜欢这样。居然在民间宇宙岛上进行秘密作战。‘7号工业’上是不是还有阿纳哈姆经营的学校啊？”

学校，李迪突然想到自己曾经上学时的情景，一股莫名的感觉用上心头，

“好像有吧……”。

李迪应付到。

米西罗被分配到『龙德·贝尔』还不到半年时间，和李迪一样，都是初次执行实战任务。在地球圈最后的战争——被称为『夏亚的反乱』的战争结束后，已经过了三年了，所以，没有实战经验的的人不在少数。

李迪与米西罗分开，独自向舰长室走去。舰长室在战舰内重力最强的最下层，由执务室和接待室组成，单是一个接待室就拥有超过60平方米的宽大空间。在这个MS搭载量直接影响战斗力的时代，战舰都在大型化，但是与维持运用相关设施的容量却在减小，所以才有富余的空间用在接待室这样的地方。

接待室中以舰长奥托·米塔斯为首，炮雷科、宇宙科的负责人们都聚集一堂。但真正让人感到压力的，还是那些“客人”——“人类猎人”。

李迪刚刚进到接待室，就看到了MS部队队长诺姆·巴西利寇克。他放下书正准备出去，诺姆队长对他说道：

“我去签名，你在这等着。”

于是，李迪就直立不动地站在那里。

接待室地沙发摆成了字母L型，舰长罕见地摘下了帽子坐在上面。战斗时需要穿战斗服所以免不了摘帽子，但平时奥托舰长是决不会摘下帽子的，他那开始歇顶的头发已经是舰上公开的秘密了。

“我对于把作战中的指挥权全权交给‘人类猎人’没什么意见，但是『龙德·贝尔』也有『龙德·贝尔』自己的办事规矩，至少你们得把作战得目的告诉我……”

“这是机密事件。我没有说出来的权力。”

坐在奥托斜侧的男人发话了，他是“人类猎人”部队的司令——达古萨·马克尔中尉。他的脸向石头一样，冷酷没有表情，但是眼神却很犀利，像刀子一样看着在场的每一个人。

除了舰长奥托以外，以诺姆队长为首，舰上其他的负责人都怒视着达古萨，莫明其妙的要听别人指挥，甚至自己连最基本的情况也不知道。但是这位冷酷的队长却依然泰然。

“但是，在民间的宇宙岛上执行任务，怎么才能把损失减少到最低？”

“所以，我也一起来了。”

一个低沉而浑厚的声音穿了出来，坐在达古萨旁边的男人发话了——一个穿着中山装式西服的男人，他自称阿尔贝尔德，是阿纳哈姆的重要人员。

“我只能告诉你们一点点，在‘7号工业’上有人即将进行某个交易，是‘袖付’的头目和比斯特财团的当家人。”

这个男人脸上带着一丝傲慢，继续说道，

“说道比斯特财团嘛……他们表面上只是向宇宙岛转移美术品的公益法人，实际上掌握着比斯特家族所有的财富与权力。同时也是我们会社的大股东。当然，‘7号工业’是我们会社的财产，这次行动多少肯定会带来损失，但我们无论如何也要阻止这个交易。不只是我们阿纳哈姆，这也是联邦军最高幕僚会议的意向。”

“无论如何也要阻止的交易……到底是什么？”

奥托舰长试探性地问道。

“是‘拉普拉斯之箱’。比斯特财团打算把它交给‘袖付’。”

“‘拉普拉斯之箱……’”

奥托皱起了眉。

“箱”里到底装着什么，几乎没有人知道。但有一点可以确定——“拉普拉斯之箱”打开之时，就是地球联邦政府终结之日。

“比斯特财团凭借匿藏‘拉普拉斯之箱’而获得了荣华富贵。他们与阿纳哈姆是命运共同体。无论他们是什么目的，我们都要不惜一切代价阻止他们。如果‘箱’真的交到了‘袖付’手中，后果不堪设想。舰长。”

所有人的脸上都浮现出了怀疑与恐惧，谁也不知道接下来会发生什么，李迪也是一样。

※

手掌击打在肉体上的声音从通路的尽头穿了过来。

“都是你这个废物没好好检查船舱！有人偷偷进来了也不知道！”

玛里达·克鲁斯对福拉斯特·斯克尔怒吼着。

“我不会推卸责任的。”

福拉斯特回应到。

“什么！！这就是你的回答！连一句起码的‘对不起也没有！”’

马里达再次举起了拳头。

“够了！”

金内曼船长制止了马里达。

一个小时前，从本部“帕拉欧”传来了秘密电报，说“她”失踪了。在广阔的地球圈上，“帕拉欧”就像大海深处的孤岛一样，如果从那里失踪了，一定跑到哪艘宇宙船上了。在检查过“伽兰页岩号”后，在备用品仓库中发现了偷渡者的痕迹，这在“伽兰页岩号”上引起了大骚动。

马里达也参加了搜索，在船内没有发现“她”的踪影，一定是在进港时逃出去了，这一切都是因为福拉斯特没有认真检查的缘故，马里达的愤怒也在情理之中。但是，生气也于事无补。

“她一定还在这个宇宙岛上。如果被交易对方发现了可不是什么好玩的事。”

金内曼说道。

“说不定‘她’就是去了交易的对方那里。”

“没错，这次的行动’她’从一开始就反对。弄不好‘她’事先就和比斯特财团联系……”

马里达和福拉斯特也各自猜测着。

“那倒不会。”

金内曼摘下帽子，捋了捋头发，说道，

“在‘帕拉欧’上，无法自由地和外界联系。也许‘她’是想亲自去找比斯特财团的当家人。”

估计“她”的目的就是阻止这次交易。金内曼的神色很复杂，有些苦涩，又有些担忧。这些年，为了保护“她”，自己倾注了大量心血，但是现在……

这是危及到“袖付”全体安危的事情。如果失去了“她”，“袖付”也就失去了凝聚力，好不容易建立起来起了的组织就会发生龟裂。如果“她”落到了联邦政府的手中，之前的牺牲与努力就全白费了，“袖付”也好，“伽兰页岩号”也好，都将失去方向，成为行尸走肉。

“她”不可能不明白这些道理。马里达停止了自己的胡乱猜想，等待着金内曼的指示。

“玛里达，看你的了，’她‘应该还没走远，附近或许留下了什么痕迹。”

“遵命”

马里达快速地走向电梯。

“注意别引发不必要的麻烦。”

之所以派马里达去找“她”，是因为马里达拥有一种特殊能力——可以感知人类的存在以及留下的各种痕迹。她来到船外，闭上眼把意念力集中，

“小型MS、公园、坠落、勉强救人的学生……”



“就像这样，在‘阿·巴欧阿·库’撒谎能够的大攻防战——一年战争结束了。之后，吉翁公国的政体变为了共和政体，与联邦政府签订了停火协定。那么，是在哪里签订的停火协定呢？巴纳吉·林克斯！！”

巴纳吉悄悄地从教室后门走进来，正准备做到空位上，讲台上的邦克罗福特先生突然叫住了他。

“是、是在‘冯·布拉文’吧？”

“是‘古拉纳达’！”

邦克罗福特用教鞭敲了敲桌子，

“好好听课！快点回到座位上。”

巴纳吉快速走到扇形的学生席坐了下来。拿出电子笔记本继续听邦克罗福特的世界史。

在旧世纪通信技术就很发达，用无线技术上网很平常。但连电话也是无线的却让巴纳吉吃了一惊。在宇宙岛这个“精密仪器”中，无线电波的使用受到了严格的控制，但是米诺福斯基粒子却到处都是，经常发生干扰宇宙岛集中回路的情况，为此生命维持系统设置了多重防护。

也就是说，在这个地球圈上，即使是战后也依旧散布着米诺夫斯基粒子，这么做的原因——战争依旧在进行着。

“是战争！大规模的战争即将再次爆发！”

祖母绿般的瞳孔又出现在脑海中，少女的话彷佛又在耳边响起。巴纳吉摇了摇头，继续集中精力听课。

现在是正午，窗外的人工阳光暖融融的，在阳光下，教学用的小型MS列成一排。远处是宇宙岛的尽头——气密壁。旁边堆放着建筑材料，准备用作对宇宙岛的扩建。

回收在宇宙暗礁区域漂浮的宇宙碎石，进行加工、精制。”7号工业“就是用这些材料建造而成的。这就是暗礁宙域再开发计划。也就是说，这个宇宙岛是用战争中遗留下来的垃圾建造的，用“垃圾”建造“世界”。

“我要去这个宇宙岛的建设入口！我要见一个人，有必须要对他说的话”

巴纳吉又想起了少女的话，为什么她要这么做？为了阻止战争？

“你这个懦夫！”

这句刺耳的话又在巴纳吉耳边响起。

“和我没关系。一年战争就不用说了，就算是三年前第二次内欧·吉翁战争——所谓的『夏亚的反乱』也和我一点关系也没有。无论是战争的开始还是结束，我都是在电视画面上看到的，这一切都是遥远的地方发生的事。”

巴纳吉在内心中与少女抗争着。

数十亿人在战争中牺牲了，那是他们的命运。我们的任务事地球圈的再建设和发展。巴纳吉这些孩子自幼就被这样教育。所以战后那些独立运动引起的大规模纷争基本都与他们没关系。当他们听说或在电视上看到哪里的宇宙岛因纷争而毁灭时多好还是有些恐惧，但这个恐惧与担心宇宙岛与陨石相撞相比还是差了很远。对他们来说，因战争而毁灭只能怪自己的命运不好。他们事一群“不知道战争的幸福孩子。”

那个少女与自己年龄相仿，但她口中说出的“战争”这个词，在巴纳吉看来与老师口中说出的不同。就像温室的保护膜被撕裂，突然吹进一阵冷风一样。

“我们阿纳哈姆工业是独立采算制。一年战争时敌我双方的机体都是由我们生产的。所以，那时候阿纳哈姆被称为‘死之商人’。”

听着邦克罗福特的话，巴纳吉突然想到：

“如果是这样的话，在阿纳哈姆工业专门学校上学的我也是战争的一部分。这之前自己从没有想到过这一点。”

他又想到今天早上坐地铁时看到的白色MS，那种不同寻常的“白”又浮现在脑子里。那部白色MS向着宇宙岛建设基地飞去，就是那个少女要去的地方。如果少女说得是真的，那这一定与“战争”有关系。

有什么事即将要发生了。不，其实这一切早就已经开始了，自己今天只不过是无意中触碰到了其中某个环节。

“四年后，在宇宙世纪0100年，吉翁公国将放弃自治权，编入联邦政府成为联邦构成国。拥有吉翁这个名字的国家即将被消灭，到时候人们就不会再有纷争。我们的父辈冲破重重困难建立了联邦政府，为了让地球圈永远的发展下去，你们这些年轻人必须努力。”

“切！这种故事居然也有人信。地球上的资本家只会妄想，全都跟在卡迪斯理事长的后面。”

一个浅褐色皮肤的女孩说道，她叫米科特·巴奇。是阿纳哈姆工业专门学校旁边私立学校的学生，为了参加聚会来到了阿纳哈木工专。

“理事长？使我们学校的吗？”

巴纳吉的同学达科亚问道。

“对，入学表上不是印着照片呢吗。卡迪斯·比斯特。阿纳哈姆工业的大股东。被称为影之支配者的比斯特财团二代目。”

“他也住在这吗？”

“笨蛋，那种大人物怎么会住在这种破地方。理事长只不过是个名头，他连毕业典礼也从没出席过。”

难道那个少女所说的“必须见、有必须说的话”的人就是那个“影之支配者”？巴纳吉再次想起了少女。

“不过，”米科特继续说道，

“他好像在这里确实有座房子。听说是把地球上的家原封不动地移到这里的。还有传闻说这个宇宙岛也是比斯特财团的资产。”

米科特的父亲是第三工业区的工厂厂长，所以类似这样的传闻她应该天天都会听到。

说道厂长，是相当于“7号工业”上的城镇镇长一样的名士。

“但是，宇宙岛建设基地是由宇宙岛公社管理的吧，难不成连宇宙岛公社都成为了比斯特财团的私有物？”

“没错，宇宙岛公社里也有比斯特财团家族的人。”

听到二人的对话，巴纳吉突然觉得比斯特财团是个恐怖的集团，自己是转学生，所以之前从没听说过什么“比斯特财团”，但是现在，光是听到一个“比”字就足以让人背后冒冷汗了。他有开始担心起那个少女。

阿纳哈姆工业每年都会遭到恐怖袭击，为了花费了大量的财力。不过就连米科特这样的孩子都知道阿纳哈姆背后的“影之支配者”，看来理事长也逃不开恐怖组织的狙击。把这一切联系起来，那个少女到底是什么人？

巴纳吉小时候住在一个破旧的宇宙岛上，那里龙蛇混杂，什么人都有。战

争难民、失业者、活动家等等。到处都是乱七八糟的。母亲带着他艰难的生活着。后来母亲去世了，给他留下了一大笔保险金，足够他以后的生活了。但是，在那里没有“未来”。

那么，这里又怎么样？托了从未谋面的父亲的福，来到这个大企业的学校，但实际上和以前的生活没什么区别。没有目标，没有兴趣，每天都麻木地生活着。“未来”到底在哪里？巴纳吉突然感到一阵厌烦，他离开教室向校门走去。

“你是巴纳吉・林克斯吗？”

一个轻柔的声音传到巴纳吉耳中。

巴纳吉顺着声音看去，一个女人站在一辆汽车旁边，上身穿着笔挺的夹克，下身穿着紧身的裙子，脑后扎着一条马尾辫。那个女人站得笔直，从身姿来看就像大企业的秘书，但从没有化妆的脸来看年纪好像又很小。以她的装束即便是在校园里也不会给人带来什么别扭的感觉。

但是女子的眼睛中没有任何神情，就像两个空洞一样，巴纳吉感到一阵莫名的恐惧，他转身想走，谁知那女子快步跟上来，说道：

“有些事希望你能如实回答。今天早上你救了一个女孩对吧，能不能告诉我你们都说了什么？”

女子微笑着，但给人的感觉只不过是嘴部保持的形状而已。在女人身后，又有两个男人从车上下来了，都穿着便装，无论表情还是气势都让人害怕。巴纳吉的手心冒出了汗，反问道：

“你们是警察吗？”

这几个人怎么看也不像记者。再说，他们是怎么知道自己名字的。那女子依旧保持着机械般的微笑，没有回答巴纳吉。

“这些家伙是危险分子！”

巴纳吉从他们身上问到了暴力的气息，就像小时候自己身边的那些活动家、失业者一样。

“我所知道的都已经告诉警察了。”

巴纳吉回答到，随后转身准备回到学校里。

“是吗？那就请你把对警察说的再对我们说一遍吧，老实回答的话我们不会对你怎么样。”

巴纳吉突然感觉自己的肩膀被抓住了。那女子把嘴凑到他耳边，轻声说道：

“我想，你应该不希望自己被卷进什么麻烦里吧。”

巴纳吉想挣脱那双手，但女子加大了手上的力量，使得自己一动也动不了。

肩膀越来越疼，痛楚甚至传导到了脖子上，巴纳吉觉得自己彷佛要晕过去了。他现在唯一能活动的只有眼睛，四处看去，没有一个学生，校门口看门的老人也在小屋中没有出来。

“这些家伙是真正的恐怖分子！”

巴纳吉感到背后冒起一股寒气。

“‘她’到底去哪了？”

女子厉声问道。

巴纳吉想也没想，脱口回答到：

“『蜗牛』。”

“『蜗牛』？”

那女子的手上又加了一层力量，巴纳吉痛苦地叫出声来：

“是、是宇宙岛建设基地！她说有一个必须要见的人！还有必须要说的话！”

女子听到这些放开了巴纳吉，快速和那两个男人向汽车走去。巴纳吉揉着痛楚的肩膀，向那个女人喊道：

“那里是禁地！『蜗牛』的周围都是工事区域，根本无法靠近。”

那女子回过头，用空洞的眼神看着巴纳吉，说道：

“知道了，谢谢你，巴纳吉先生。”

巴纳吉很痛苦，心中的屈辱感比肩膀的痛苦还要难受。

他们一定去追那个少女了。而且他们不是警察——一定是非法的军式组织的成员。

“会引起战争的！”

“现在去阻止或许还来得及！”

少女的话又在巴纳吉耳边响起。他不由得担心起来。但，现在胸中的屈辱感压过了一切。自己自幼生活在不安定的城镇里，对暴力多少有些免疫。但刚刚却被一个女人如此地羞辱了，自己就像一个婴儿一样弱小，为了从痛楚中逃脱而向一个女人屈服。明明知道自己的话可能为少女带来危险，但是却把实情脱口而出，连撒谎的勇气也没有。

“我太差劲了！”

祖母绿般的瞳孔再次服现在脑海中，

“你这个懦夫！”

少女的斥责撞击着巴纳吉的胸口，他握紧拳头，飞快地跑了出去。

这一瞬间巴纳吉没有考虑未来，冲动使全身的血液沸腾了，他想着最近的车站跑去。

都说“7号工业”是个建设中的宇宙岛，来了之后才真正明白。

已经完成的区域不过20平方平方公里。内壁以及地面都还是显得乱七八糟。这十年间，去过包括地球在内的各种各样的地方，但是建造中的内壁还是第一次看到。少女站在工地的隔离往外，看着这些高达建筑物的骨架。

在隔离网上贴着告示牌，上面写着有关工程的内容：某个工程需要花费一周的时间，随后第一工程的人去第二工程，第二工程的去第三工程。今天是最终工程完工的日子，隔离网那边一排繁忙的景象。

虽然有守卫，但实际警备并不是很严。看起来可以隐藏在进出车辆上潜入内部。但真正的问题在这之后——到了里面藏在哪里好？建造好的建筑物内部的情况自己一无所知，正在建设中的更不可能用于藏身。加上今早引起的骚动，这里说不定还有警察。

这时少女看到了人工太阳，如果能够到达那里的话问题应该救不大了。人工太阳延展至月侧的气密壁，基部在建筑基地的大门不远的地方。到达那里的话就很容易潜入了。

少女观察着车辆进出的规律以及守卫的动向。不经意间肚子突然“咕噜”地响了起来——已经大半天了，没有吃东西也没有喝水。少女开始后悔从『伽兰页岩号』出来时没有带点食物。

嗓子很干，肚子也很饿，以这种状态很难集中注意力，而且总在一个地方带着也容易引起别人的怀疑。于是少女向与工业区相连的商业区走去。路上她看到作业用的小型MS，突然想起了早上那个少年——从小型MS的驾驶舱中拼命地伸出手，救了自己的那个少年。看起来只不过是个普通的居民，为什么要这么做？自己至少也应该好好道个谢……

为了舒缓在密闭空间内的精神压抑，宇宙岛内特意建造了都市。在工业区与商业区连接的道路两旁尽是商店，就象地球上古老都市里的商店街那样。商店街低矮的屋檐对面是像山一样的高大建筑物，月测的气密闭在远处耸立着，整个区域就像山脚下的城镇一样。

现在是下午1点半，人们都吃完了饭，商店街迎来了一时的闲暇时期。少女混在带着孩子散步的老人和妇女之间，漫无目的地走着。两旁的面包店、书店、服装电豪无规律的排列着，食物的香气在空中弥漫着。少女到公园的饮水处喝了些水，嗓子是不干了，但肚子依旧在抗议着。

身边交错过去的主妇用异样的眼神看着自己，或许是因为自己的服饰与她们不同吧。出发前明明特意在网上看了看最近的流行趋势。不过这不是问题的关键——自己身上没有钱也没有信用卡什么食物也买不了。

少女继续走着，肚子也越来越饿，但是她突然想到自己的失踪应该已经引起骚动了。

——必须要快！

少女看到了前方路边听着一辆卡车。车上装的都是铁屑，藏在那里显然是不可能的。她把视线转向了驾驶室。虽然不想用这招，但现在也只能这样了，引诱司机，说自己想看看工事区里面的样子，说不定他就会把自己带进去……

突然间，少女感觉到背后有人看着自己，好像是一直在自己背后跟踪着。少女没有回头，快步向街边的拐角走去 。但是——前方又出现了一个女人，带着鸭舌帽——是『伽蓝页岩号』的人。少女转身想跑，但前后都被人堵住了去路。

带着鸭舌帽的女人摘下了帽子，是玛里达・克鲁斯。她看着少女，缓缓说道：

“跟我回去吧，公主。船长很担心您。”

“不。”

“请您好好考虑一下自己的立场。如果在这被联帮的人发现了……”

“我就是因为好好地考虑了才这么做的。现在我们根本无法使用『拉普拉斯之箱』。现在我们所作的一切只会引起不必要的争端，只会让我们成为布鲁・布伦达尔那种男人的工具。这些你也应该很清楚吧。”

“我并不清楚，我只会遵照命令行事。”

“别再撒谎了。你只是在逃避。赋予你的力量根本不应该用在这种事情上！”

马里达的表情有些动摇，但一瞬间又回复了平静。

“公主，请恕我无礼……”

说罢，少女背后的男人抓住了她的双肩，虽然力道不大，但足以控制住少女。

“你们太无礼了！放开我！”

少女挣扎着大叫。这时，周围突然响起了喧嚣的警报声。

马里达紧张起来，快速地看着四周，抓住少女的男人也把手伸进怀里握住了抢。少女感觉到肩上的力量放松了，她用力地一甩跑了出去，马里达等人紧紧地追了出来。

少女顺着拐角拼命地跑，她想早点到人多的地方。但是，她突然发觉自己的肩膀再次被人抓住了——与马里达他们不同，这只手很温柔。少女回过头，是早上就了自己的那个少年。

“往这边走！”

少年拉着少女的手急切地喊道。少女什么也没说，跟在少年的身后拼命地跑。他看着这个少年，看着拉手自己的那之手——这只手又一次救了自己。他到底是谁？一瞬间少女忘了背后的追踪，凝视着少年的背影。

巴纳吉以前来过一次工业区，对这里的地形还比较熟悉。他们跑到一片空地，发现自己站在一个三层楼高的土堆上。

“跳吧。”

巴纳吉看着少女，用眼神询问道。少女一闭眼“嗖”的一下跳了下去，巴纳吉紧跟着也跳了下去。幸好下面也是松软的土堆，二人从土堆里爬起来，少女掸了掸身上的土，大声说道：

“快！马里达他们很快就会追上来的！”

“玛里达？是那个可怕的女人吗？”

“快点！”

少女没有回答巴纳吉，怒喊着跑了出去。巴纳吉慌忙地跟在后面一并快跑。

突然，巴纳吉看到少女停下了，顺着少女的视线看去，那个叫玛里达的女人就在不远处。

“不会吧……”

巴纳吉没想到对方的速度这么快。

“快跑！发什么呆啊！”

少女拉起巴纳吉继续现远处跑去。

二人来到了放置建筑材料和小型MS的作业场。却发现那里有一个工作人员。

“什么人？！”

工作人员怒吼着追了上来。

“怎么办？”

少女急切地问道。

“你不是想去『蜗牛』吗！！”

巴纳吉喊道。他突然看到了墙壁上的轨道，那是用来移动宇宙岛气密壁的轨道。拉着少女向轨道跑去。

轨道很高，，终点两旁是两个斜面，上面有阶梯。巴纳吉拉着少女开始向上爬。

“公主！请不要在这样做了！”

马里达也赶来了，她打昏了工作人员，从下面怕了上来。

巴纳吉和少女的力气快用光了，玛里达的速度很快，眼看就要抓住少女了——这时，地面突然开始震动，墙壁开始上升，玛里达因为震动险些掉下去。

“跳！”

巴纳吉喊道。他和少女用力地一跃，抓住了上升的气密闭。巴纳吉紧紧地把少女搂在怀里。他气喘吁吁地向下看去，玛里达怒气冲冲地看着自己，身旁的少女已经累的说不出话了，但那祖母绿的瞳孔中包含着感激与逃脱后喜悦。

未完待续

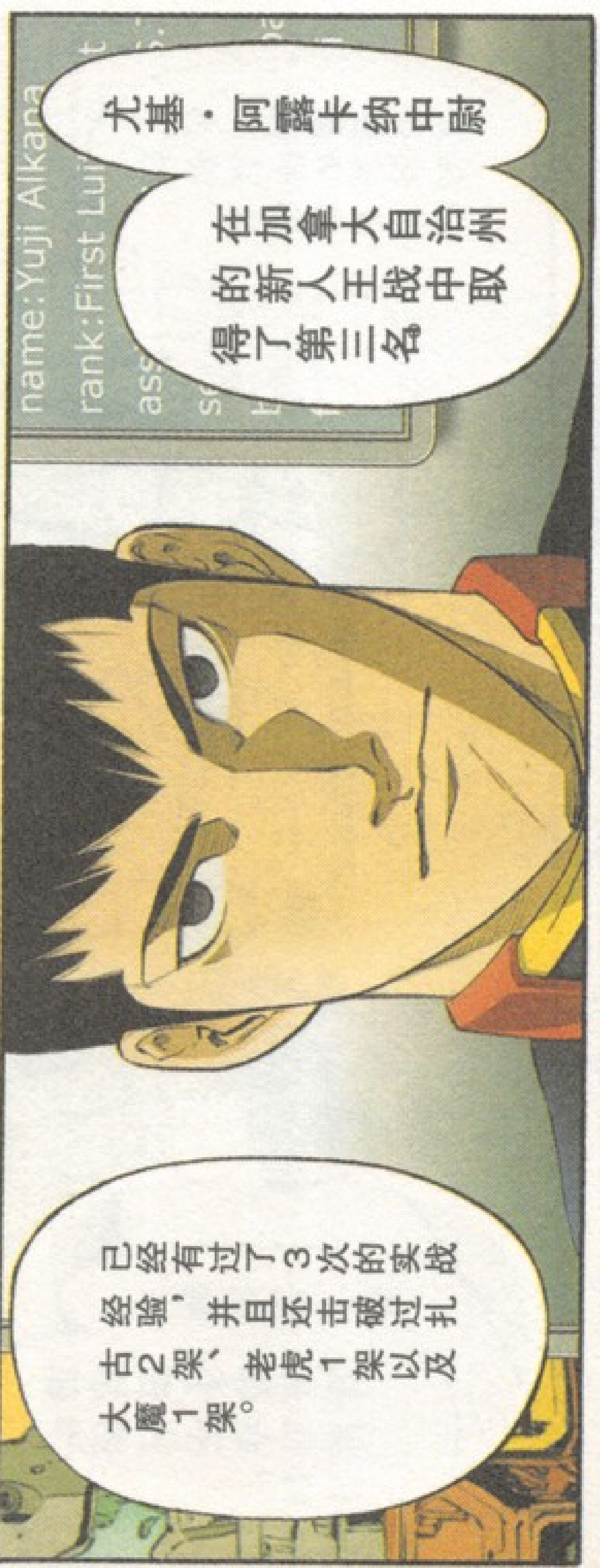


传说中的吉母改良型
在联邦军中竟有两架
機動戦士ガンダム
連邦愚連隊
我们的联邦愚连队
round1
"Break on through to the otherside"
漫画:曾野由大

时间是宇宙世纪0079年12月，斑库巴基地



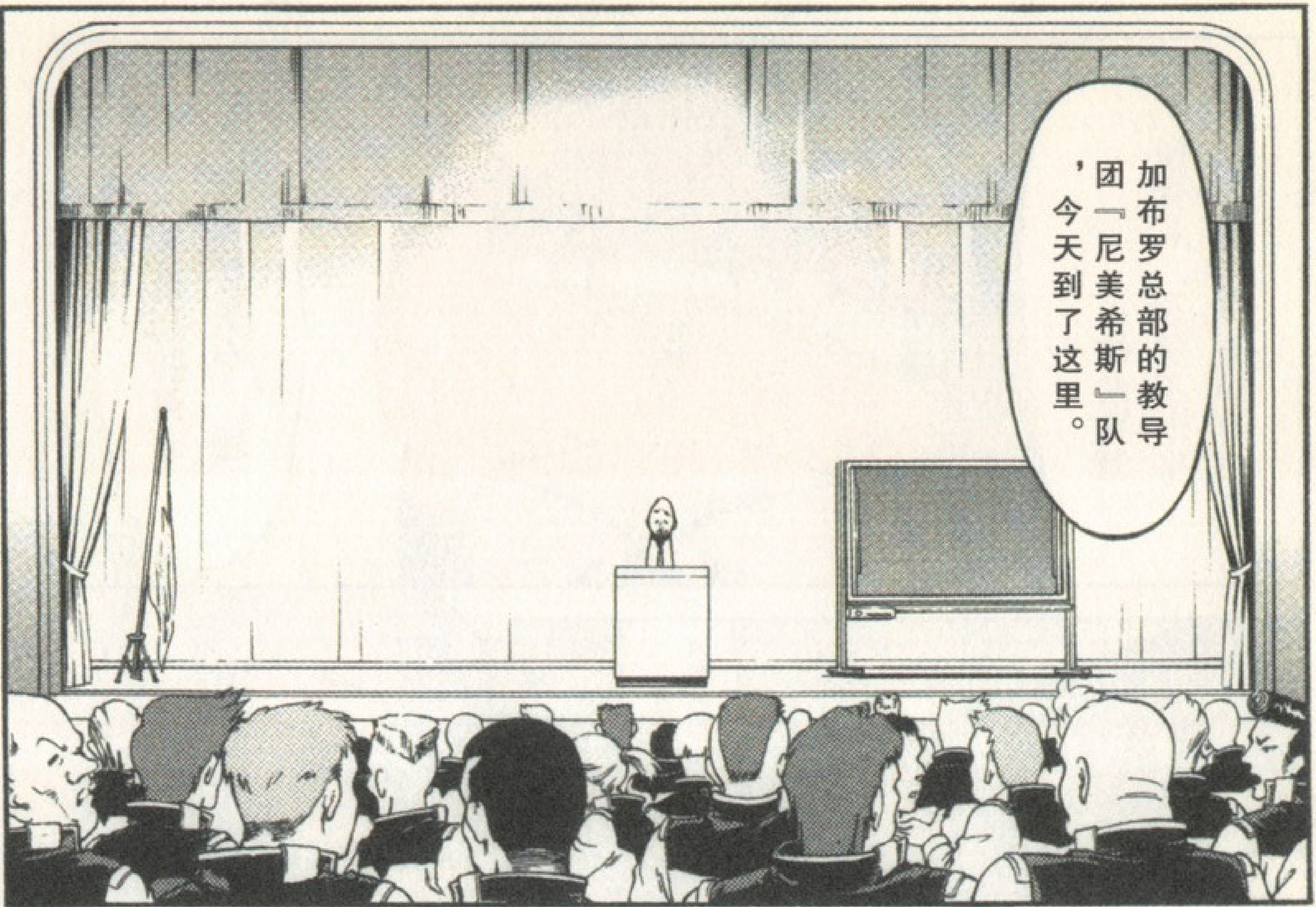






連邦⊕愚連隊

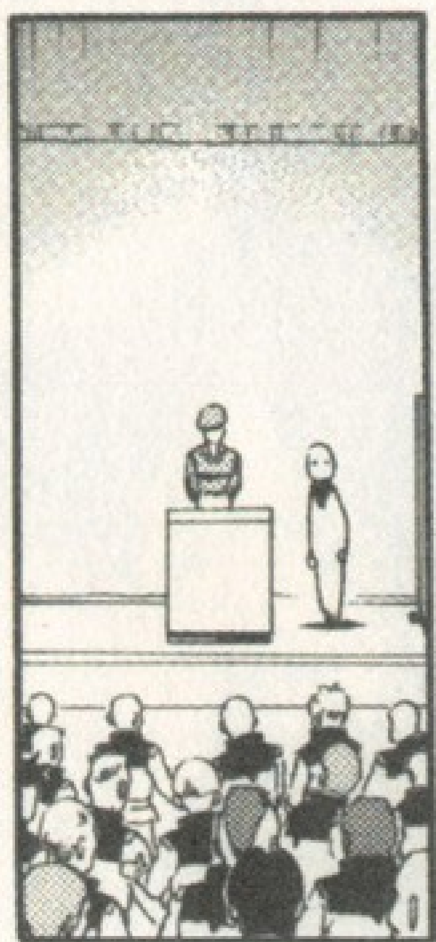
吉姆的归还！尼美希斯队的真正目的究竟是？


加布罗总部的教导团『尼美希斯』队，今天到了这里。


教导团为了提高各位的能力。
作为临时的教官


所以，大家要有礼貌。
那家伙跟昨天刚泻了似的。
真的？
别扯了。


那么，下面请波诺娃中尉发言。



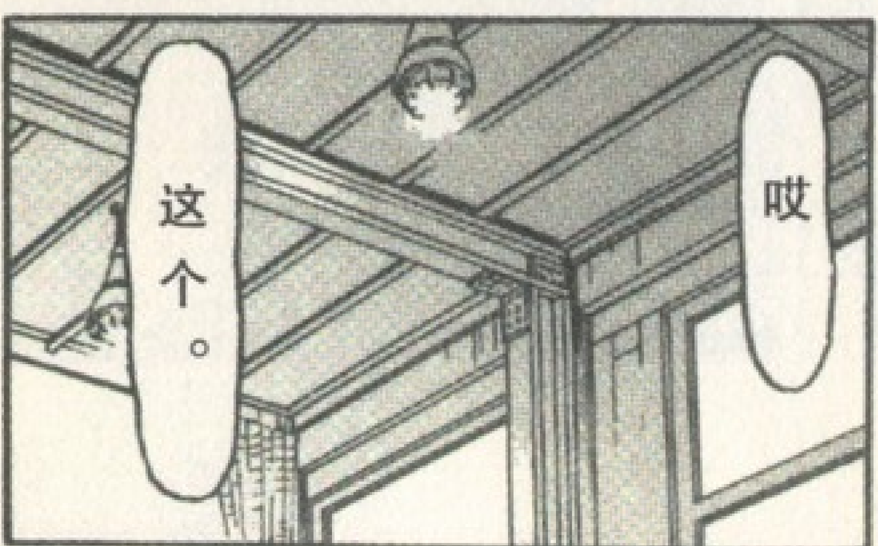

那边的运输机是哪里来的部队啊？
啊，那个是『尼美希斯』（复仇女神）
尼美希斯？
那是什么？
没听说过么？


加布罗总部，为了设强化MS部队而创设的王牌部队。
那个是谁啊？
那就是那个在总部里自命不凡的埃利特。


要是和那个埃利特在一起，还不如让我去死。
噢？有意思。
你们这帮家伙，果然在这里。
哦，中队长。


晨会的时间到了，全体集合~
嗯




哎
这个。

首先，将附近的塔楼假定为补给基地，而敌人对该基地进行了急袭。
为了援护补给基地，本基地的MS部队进行紧急出击。
用运输机将部队运到距塔楼0.5公里处，进行空降攻击。
0.5km
飞机…好久没有坐过了。
为了配合训练，将原定于下午的计划进行了变更。
还请大家谅解。
10秒后进入紧急状态。
10
哎…
9
8
7
お
お
お
お
お
请原谅我们这次贸然来访。
先自我介绍一下，我是『尼美希斯』教导团的艾琳斯特·波诺娃中尉。
大家都知道，我军的MS部队，刚创立不久。
女人 女人嘛
ザワ
好漂亮啊。
是么?
我喜欢
带红帽子的姑娘…
ザワ
开发技术以及实际应用方面，都与吉翁有着很大的差距。
为了提高MS战术运用方面的整体水平。
我们创建了『尼美希斯』，以『假想敌』的形式，对各地的MS部队进行战斗训练。
从现在开始，24小时以内，『尼美希斯』将接手本基地，进行全权管理。
那么我先来简单介绍一下训练内容。
啊!
嗯，这么急啊。
给我安静一下。

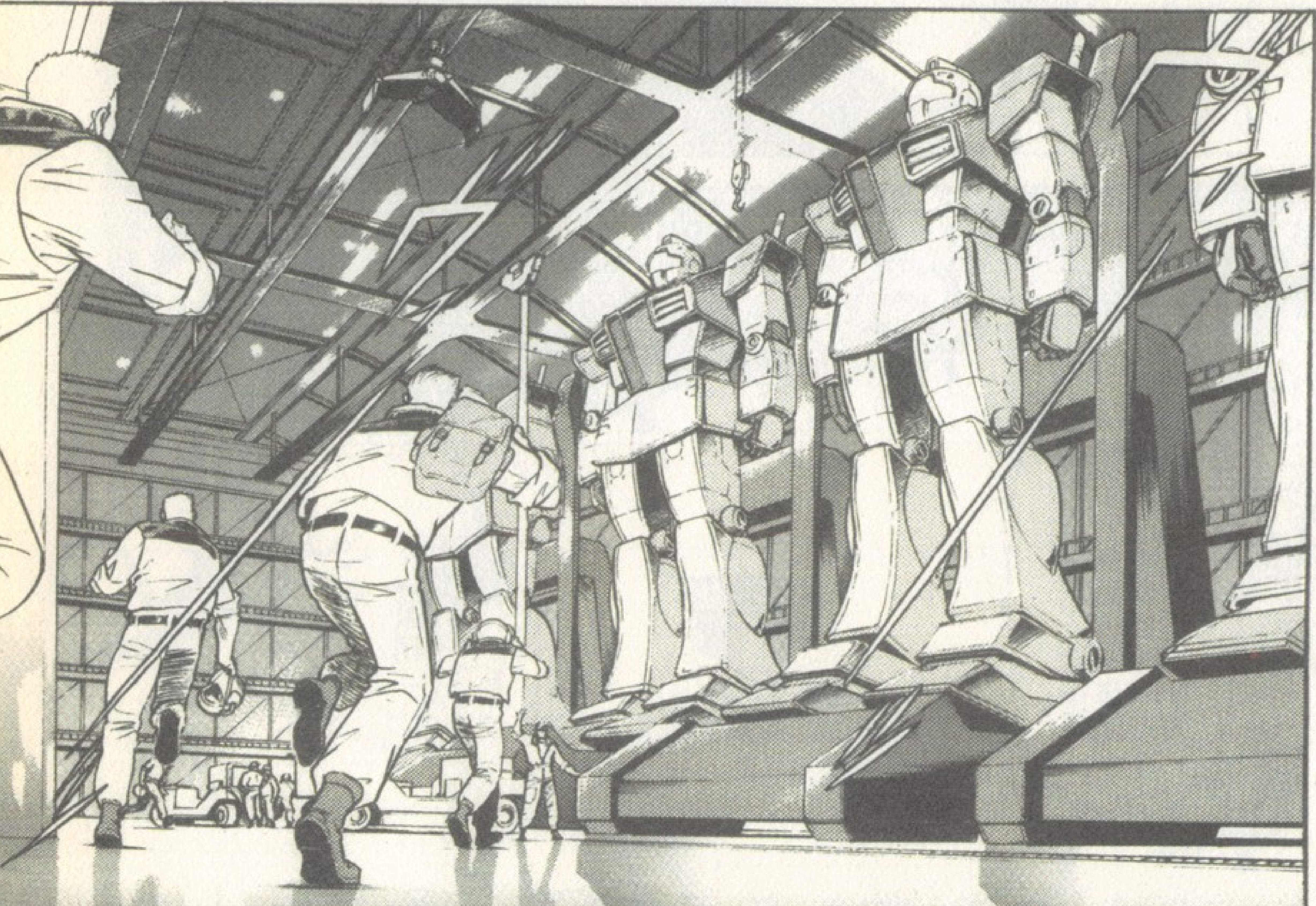

来真的么
紧急状态：
喂喂

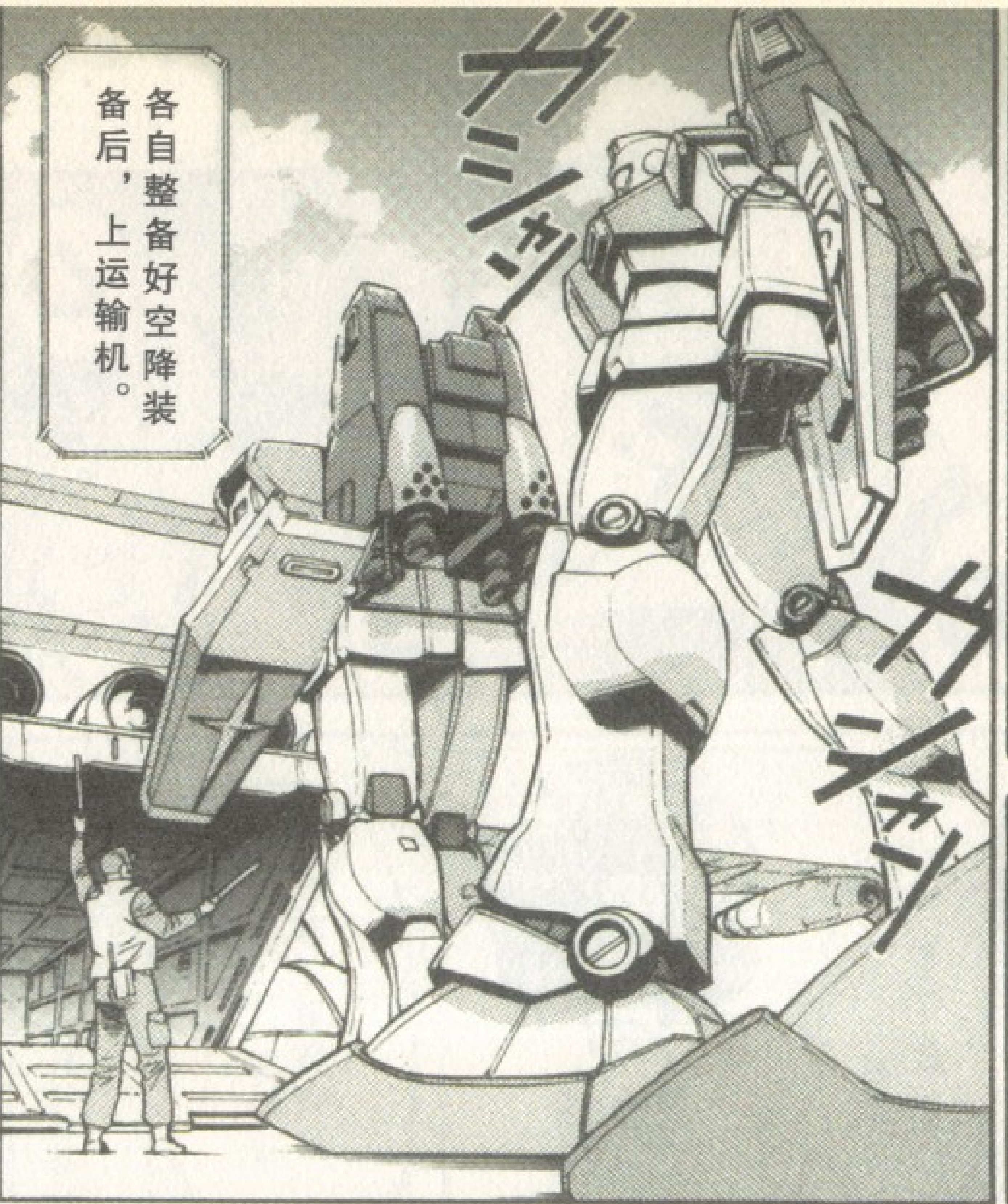

波诺娃君总是这么性急啊。


Rock'n Roll!!



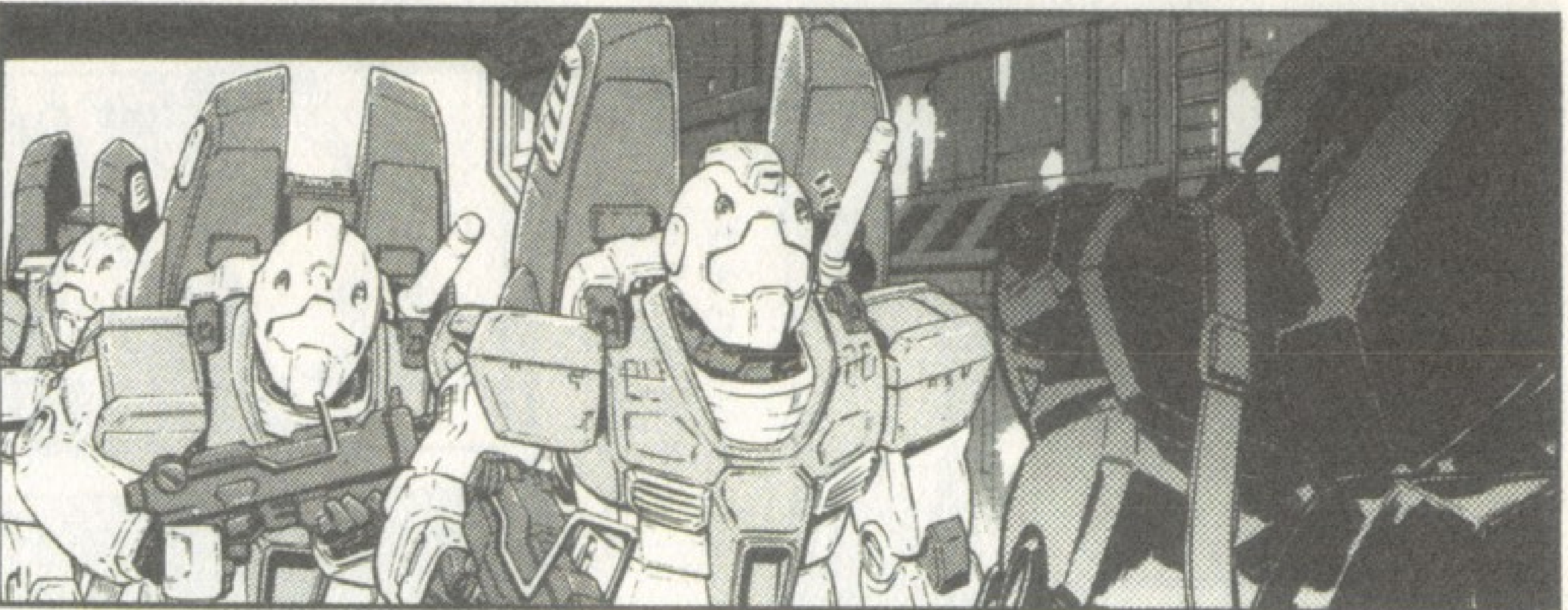

MOVE!
MOVE!
MOVE!
赶快出击，你们这些傻瓜。

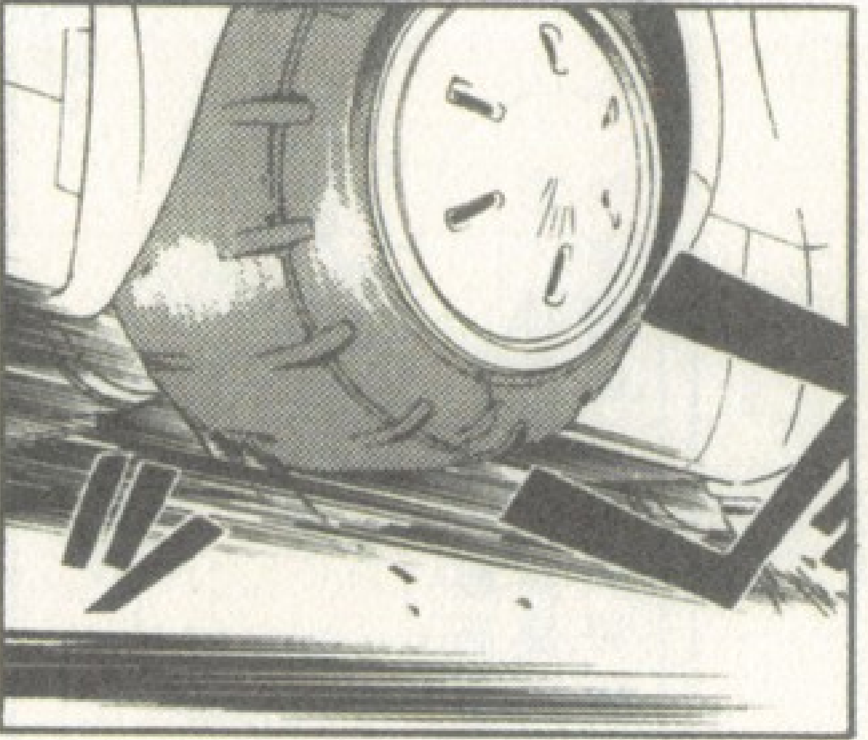


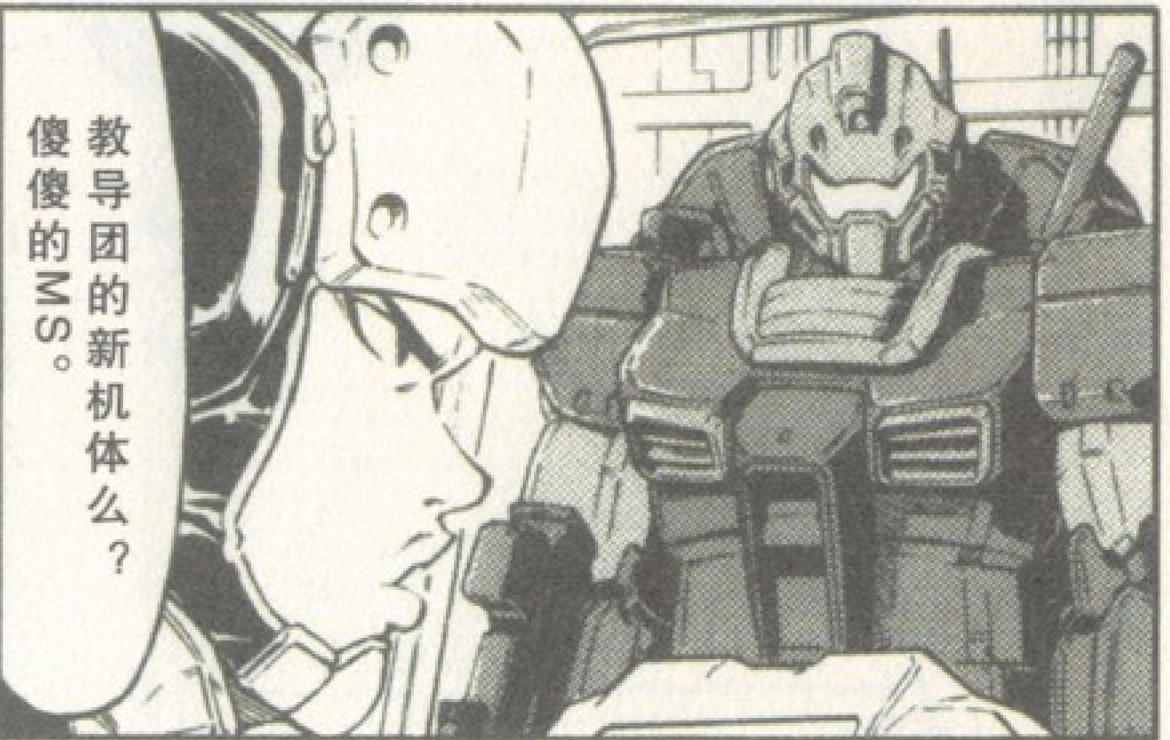

各自整备好空降装备后，上运输机。

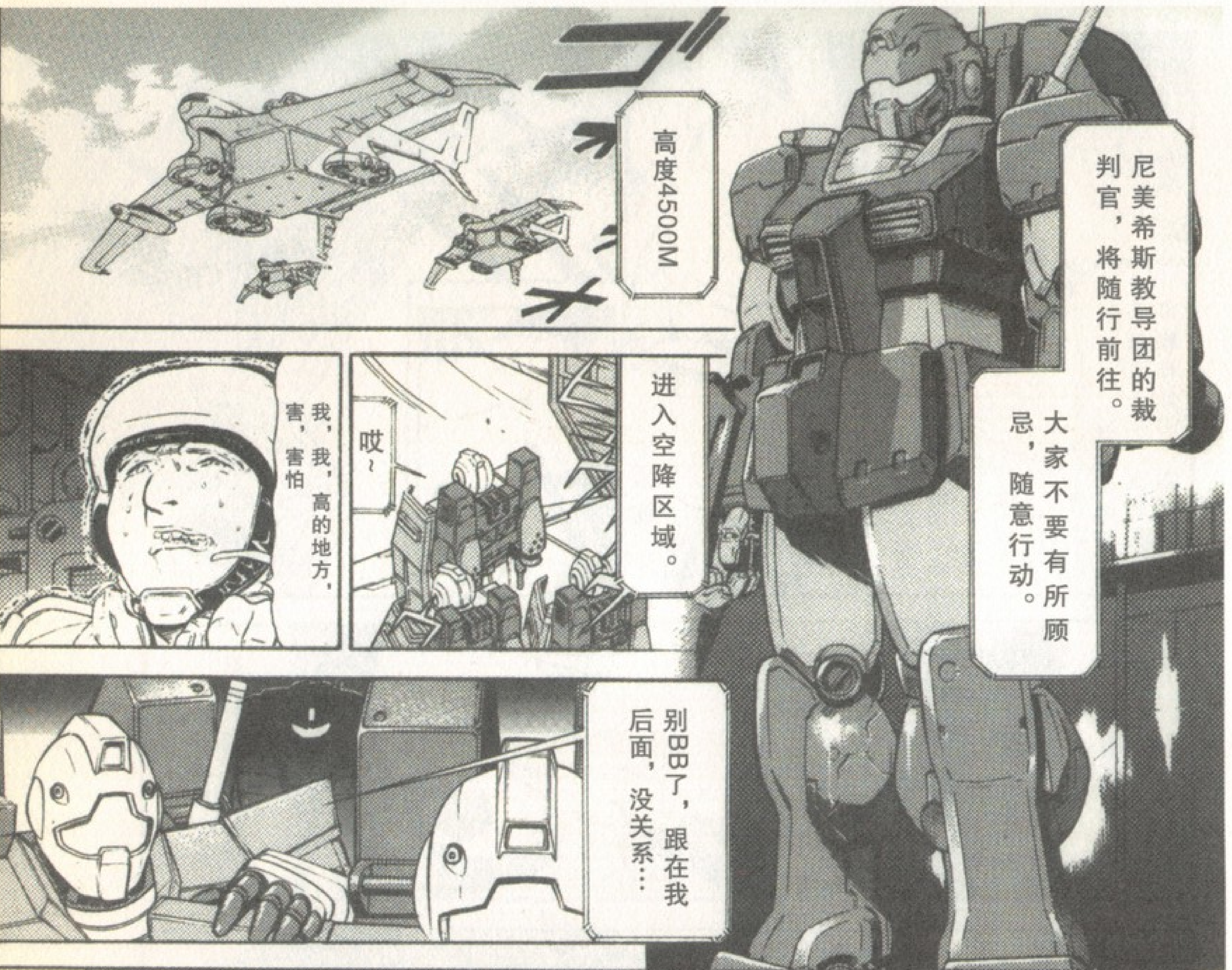

怎么办？中队长
按照总部的指示做。集合你的小队。


来吧，教导团。
塞壹，基库，弗朗西斯科，出击。

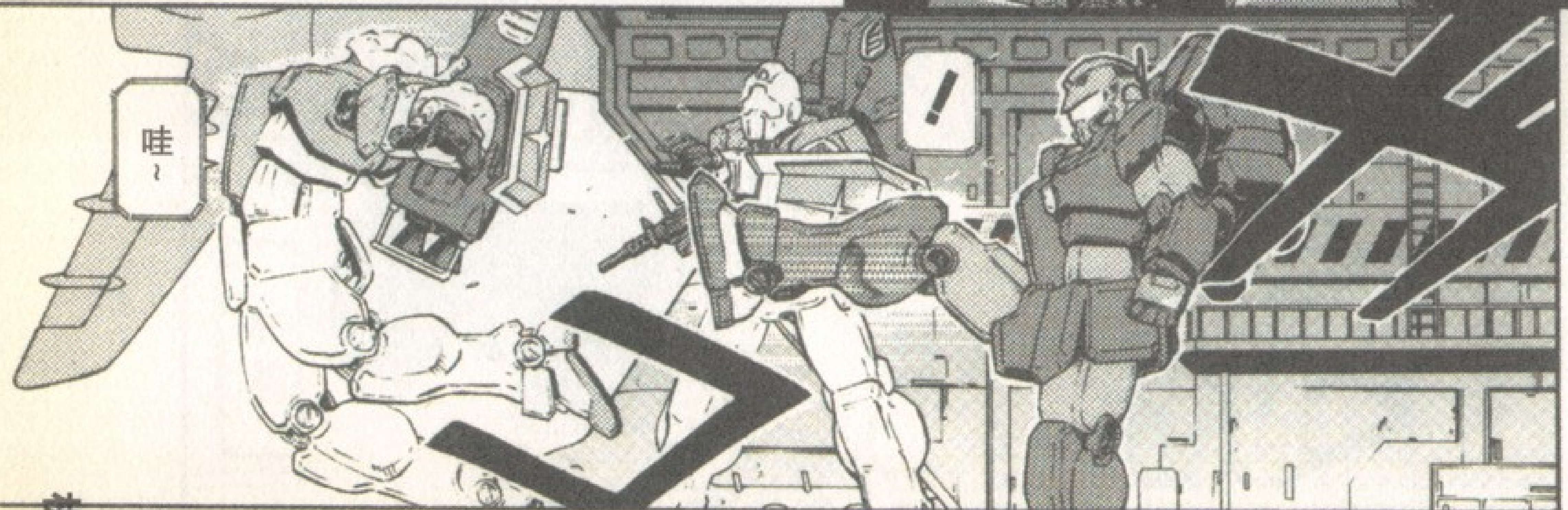




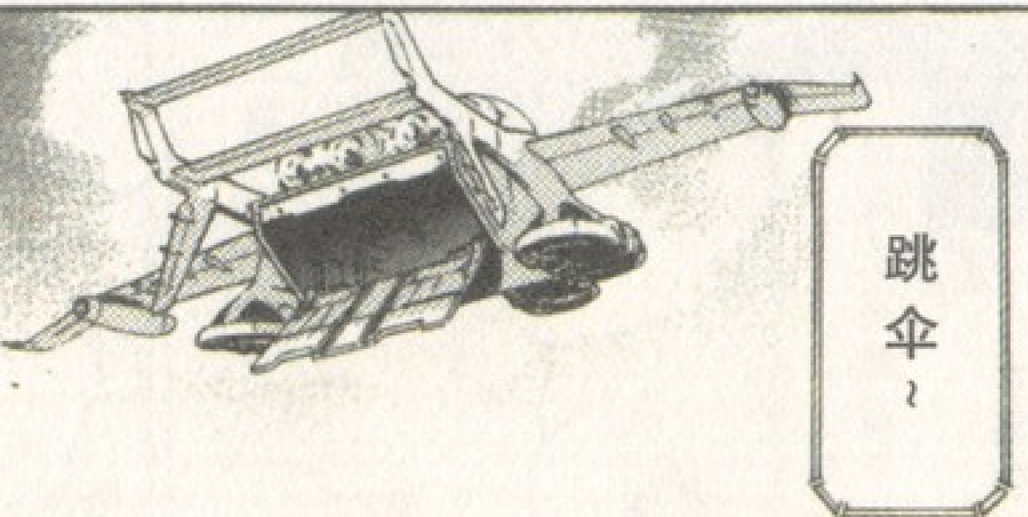

教导团的新机体么？
傻傻的MS。



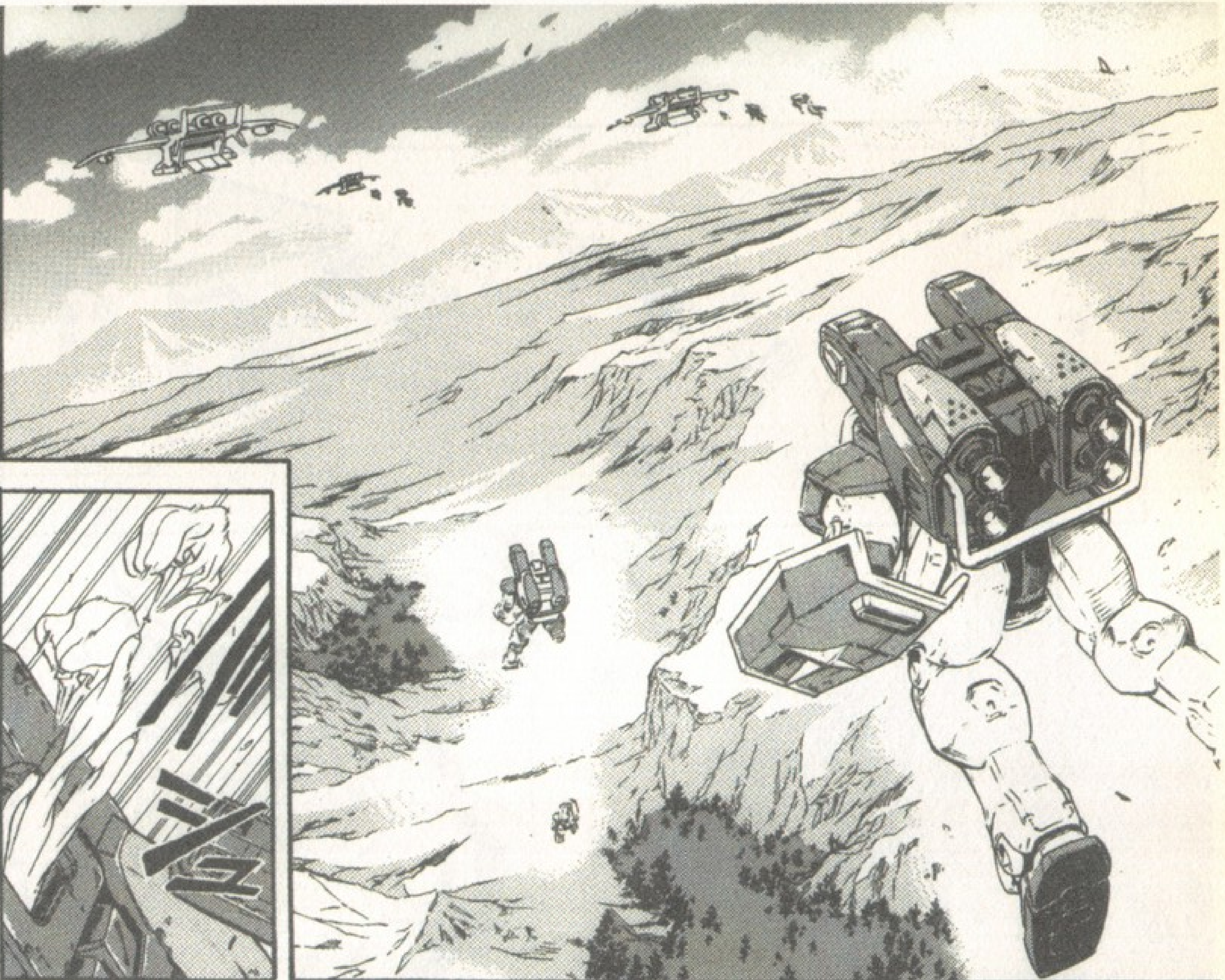
高度4500M
尼美希斯教导团的裁判官，将随行前往。
大家不要有所顾忌，随意行动。
进入空降区域。
哎~
我，我，高的地方，害，害怕
别BB了，跟在我后面，没关系…

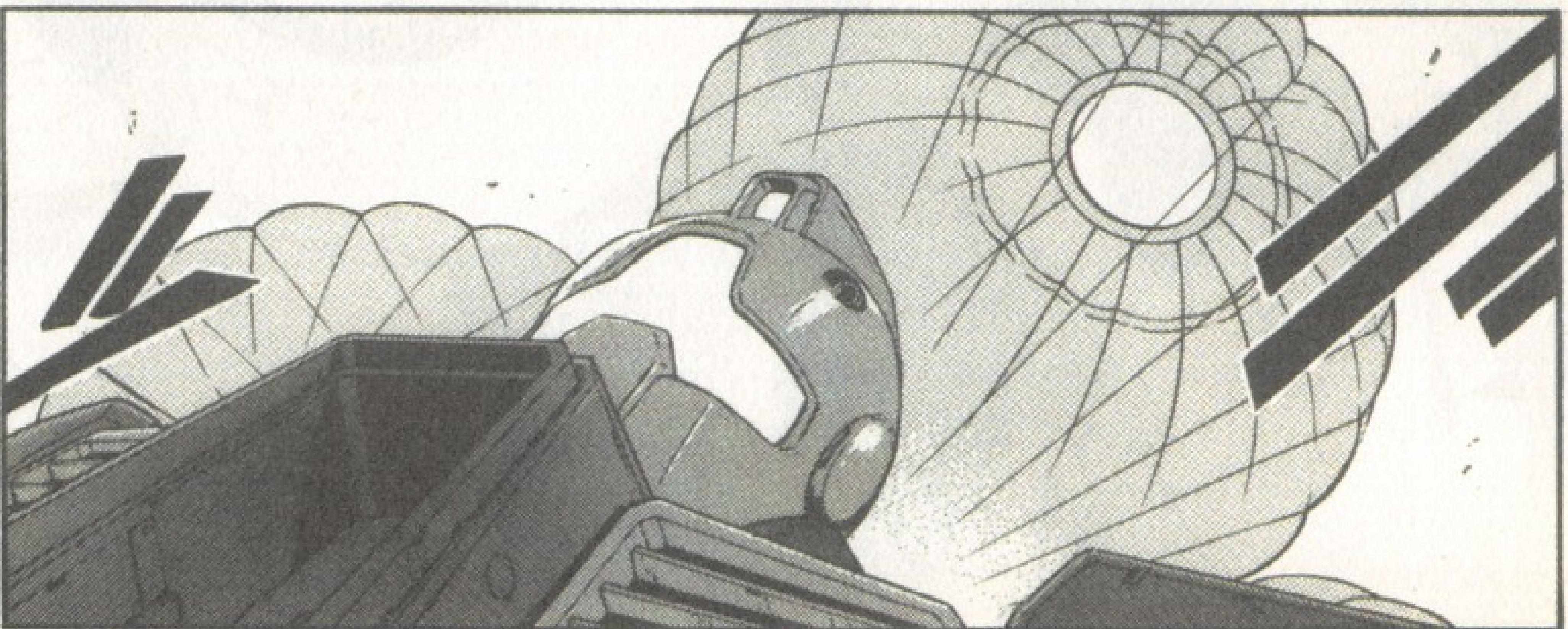


!
哇~



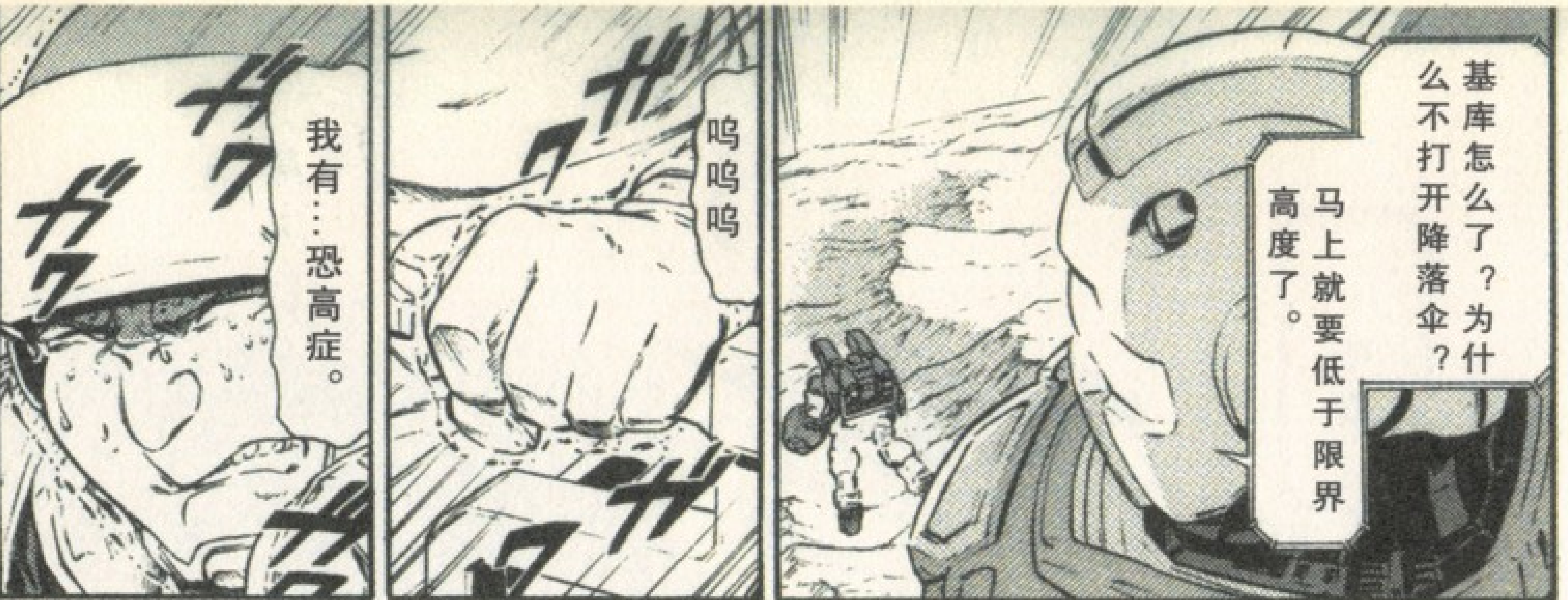
跳伞~

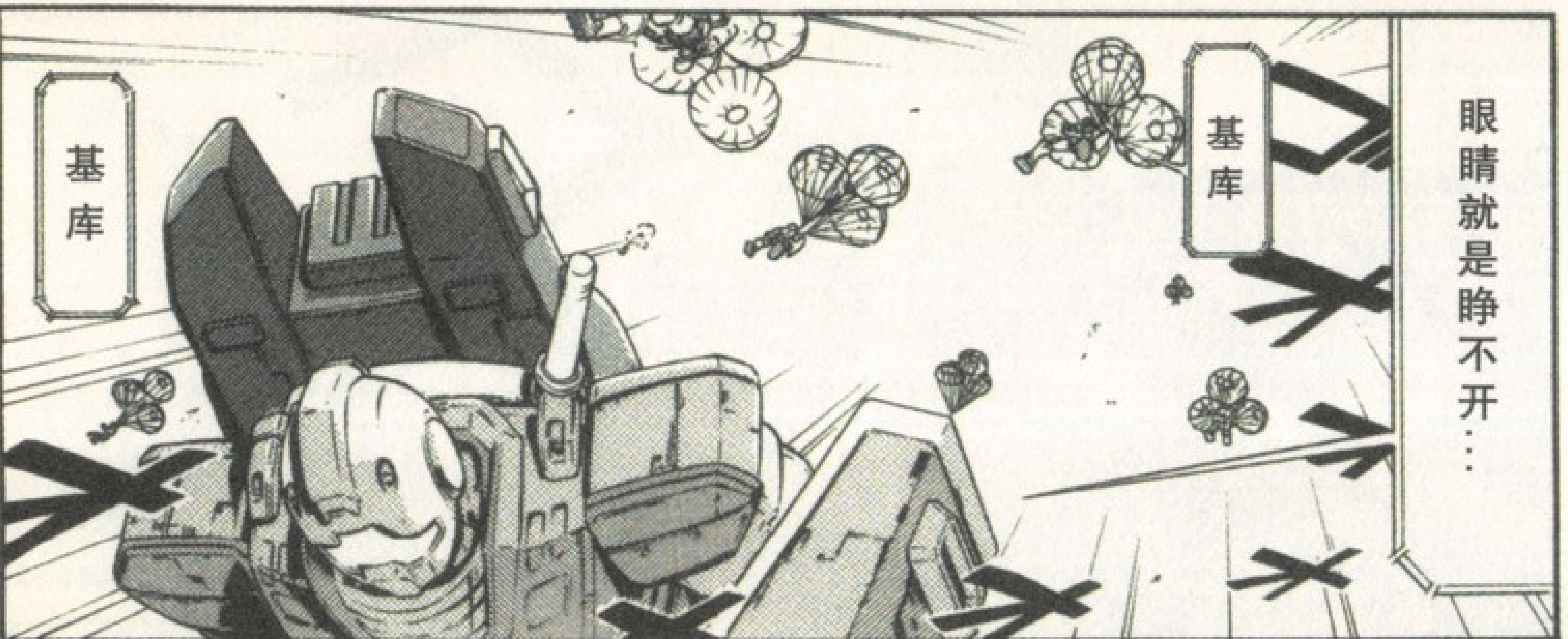




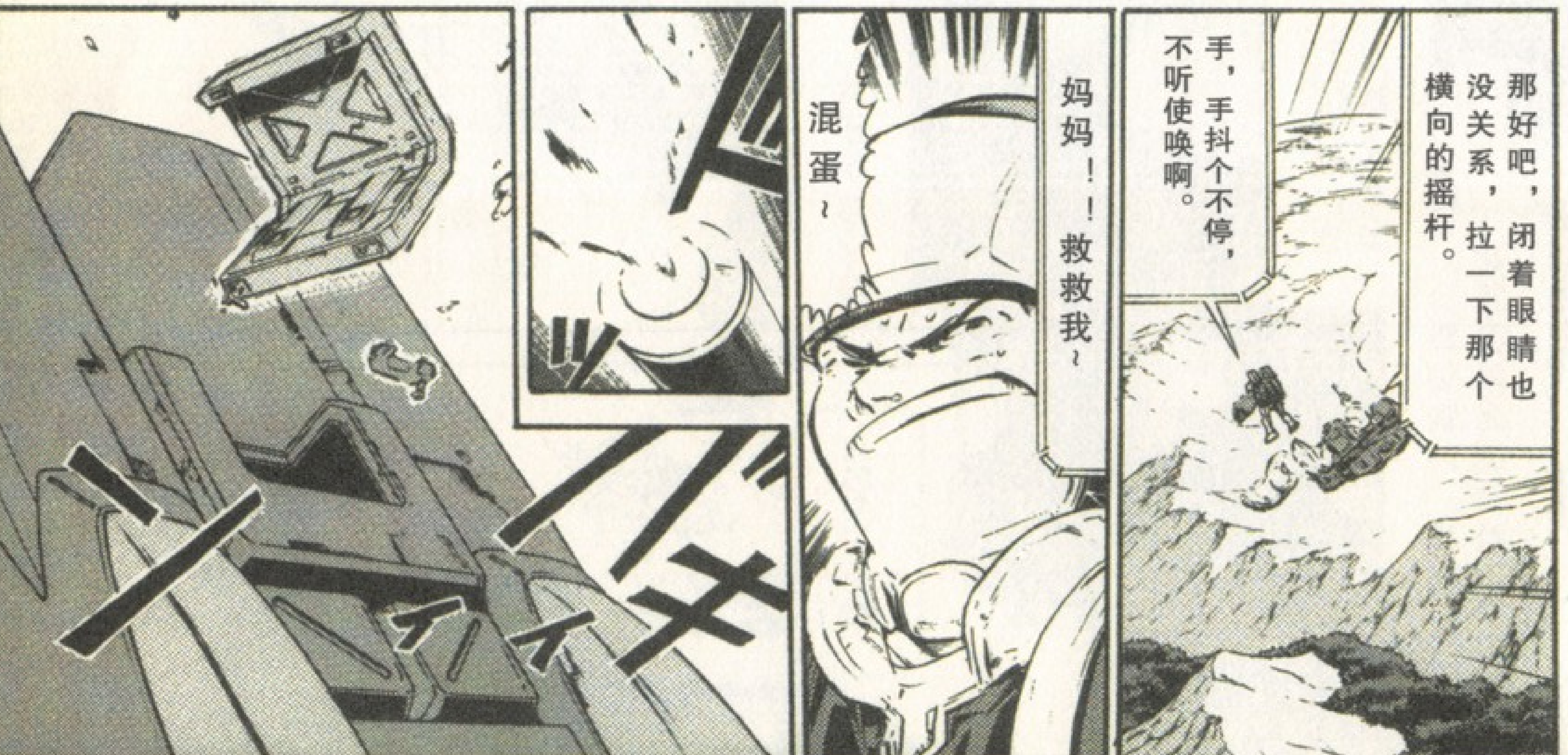


各分队着陆后，按照B队形散开。
塞雷、基库、弗朗西斯科，着陆后以我为中心集合。
然后和第二分队合流。
?







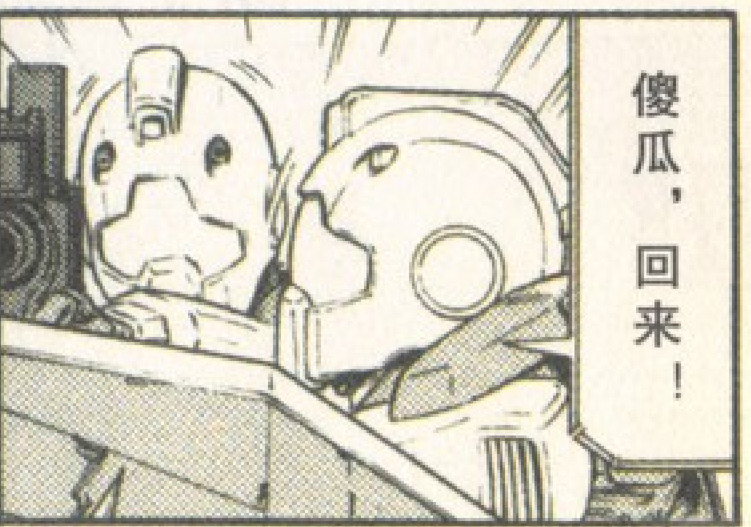


厉…厉害
那家伙是谁啊？
全机体着陆成功。
各部队集合，不要磨蹭。

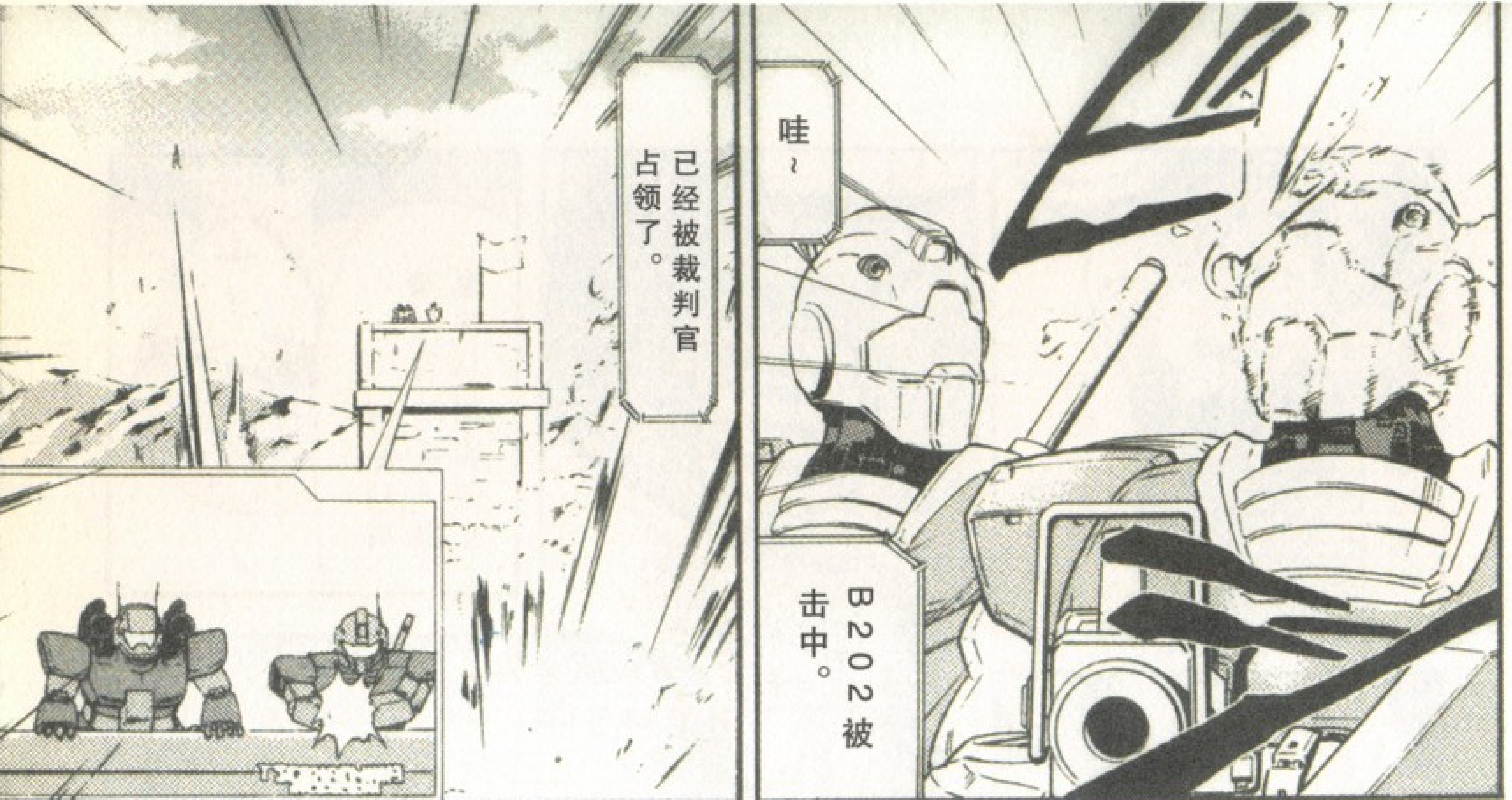

还没有从刚才的恐惧中缓过神来么
塞雷！你代替基库跟我上！
我…我去
算了，你留下来掩护好了。
让我来吧，基库。


我，我能行。
混蛋！这是命令。
哇
哇


塞雷！弗朗西斯科！
啊……


傻瓜，回来！




哇~
B202被击中。
已经被裁判官占领了。




B313被击中
103跟我来
A分队向左翼迂回。
A102被击中。


仗着自己驾驶的是新型机么！
你们这帮胆怯的教导团！
这里已经距离他们很近了。
基库跟着我！塞雷和弗朗西斯科掩护。
基库！？



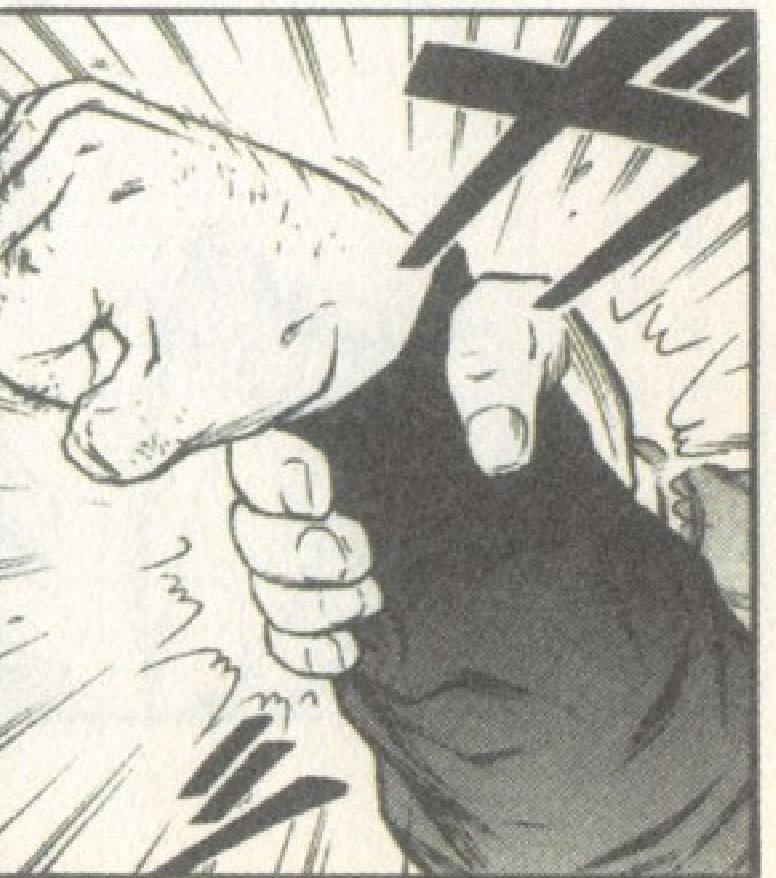
攻击部队全灭！作战失败！
重复一遍，作战失败！
对不起，尤基！总是拖累你！
……
攻击演习，到此结束。
别放在心上
只不过是训练，别当真。
下面请随行的霍克·罗伊扎大尉进行总结。
那个，这里禁止吸烟，大尉。
咳咳
那就是，
射击降落伞保险杠的那个家伙。
不合格
不合格
不合格
不合格


既然是训练，就应该充分准备，不该这么急迫，这是我的理解。




……别这样，霍克。

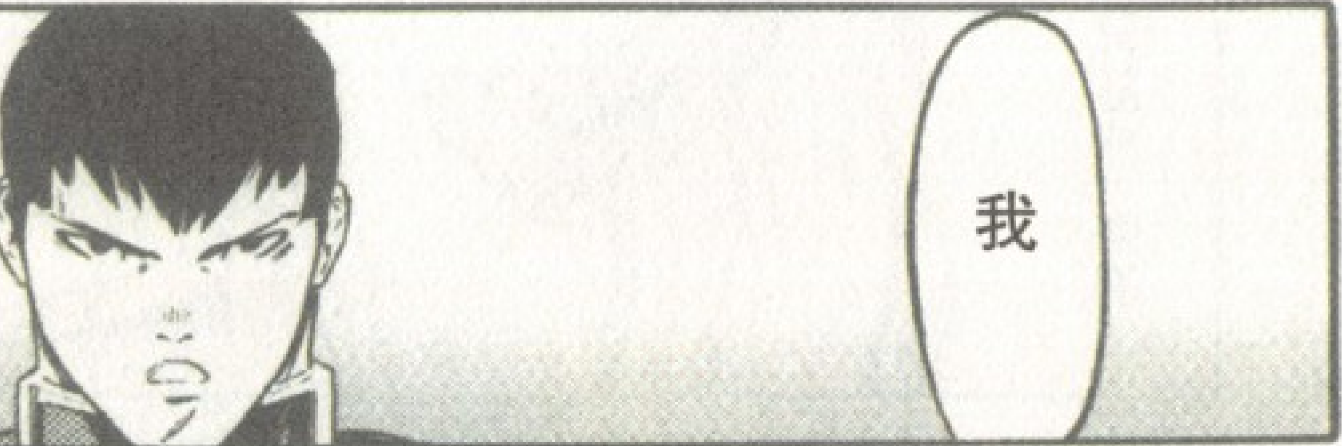


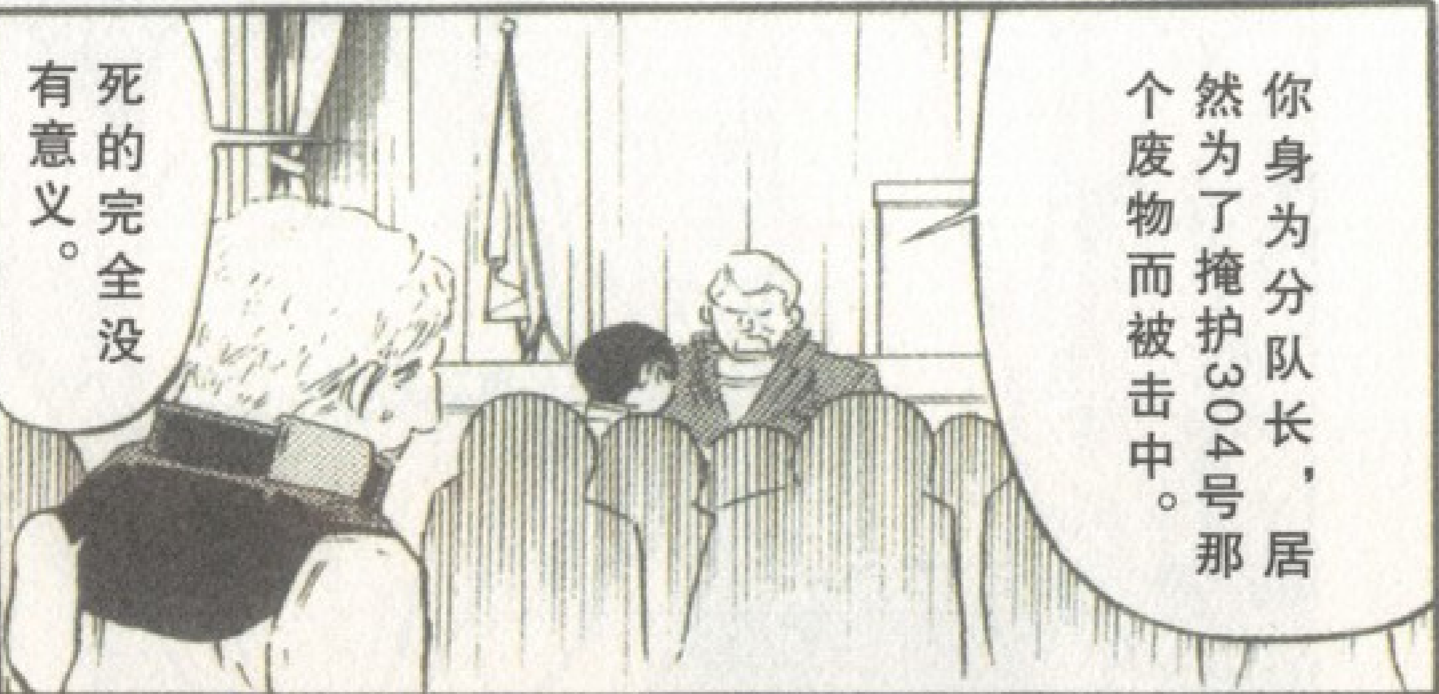



你们这些家伙，当初老师是怎么教你们的？
如果这是实战的话，你们已经全进坟墓了。

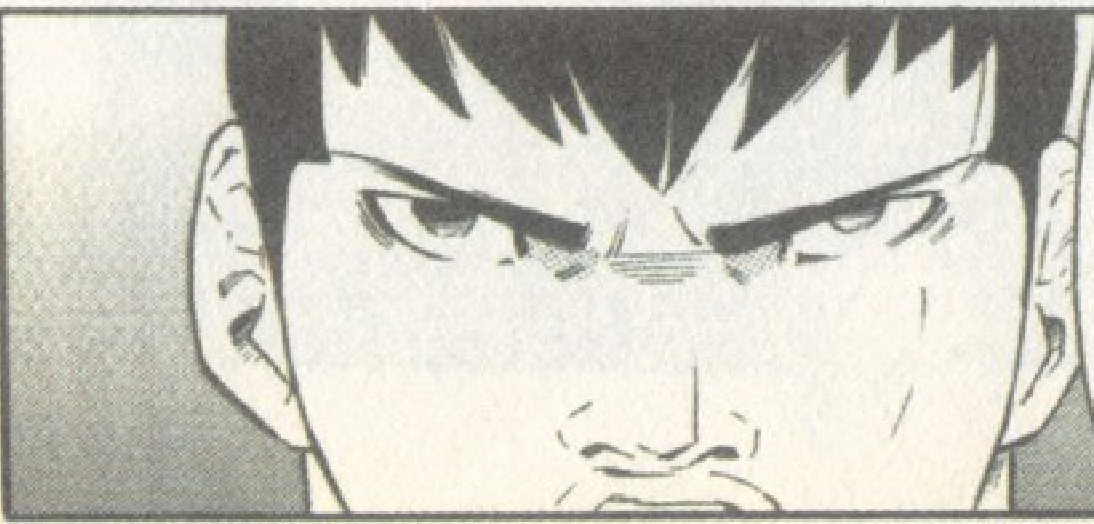

和你们这些家伙相比，我小时候玩的玩具都比你们强。


C301号
是谁？


我


你身为分队长，居然为了掩护304号那个废物而被击中。
死的完全没有意义。

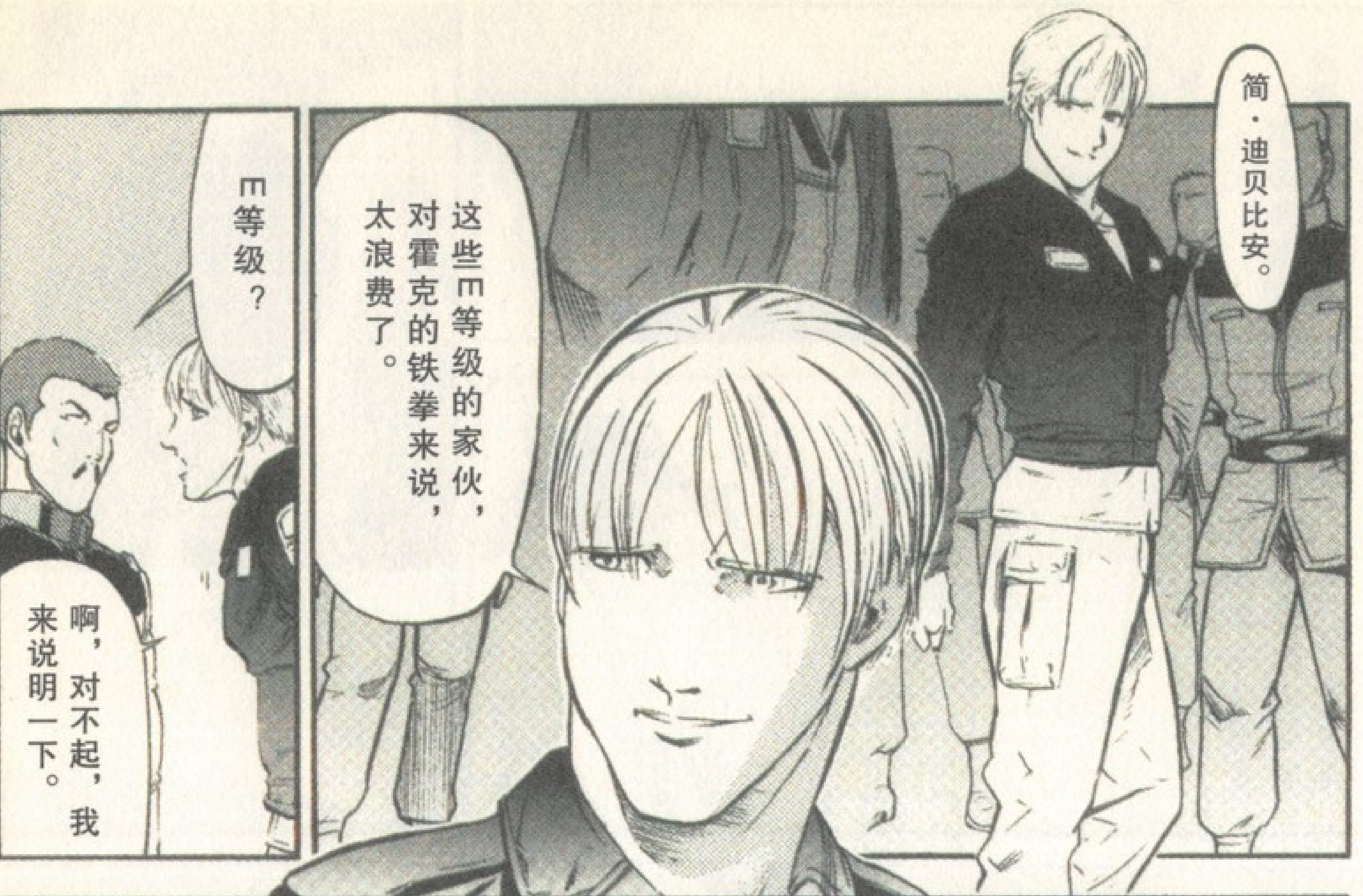

啊？
喂，尤基，不要再说了。好了。
正因为这次训练，才使304陷入恐惧之中。


为了掩护战友而死，不能说是死的没有意义。


这么一说的话，你的本事还真是蛮大的呢，在这方面可以称得上是『王牌驾驶员』呢。
住嘴。

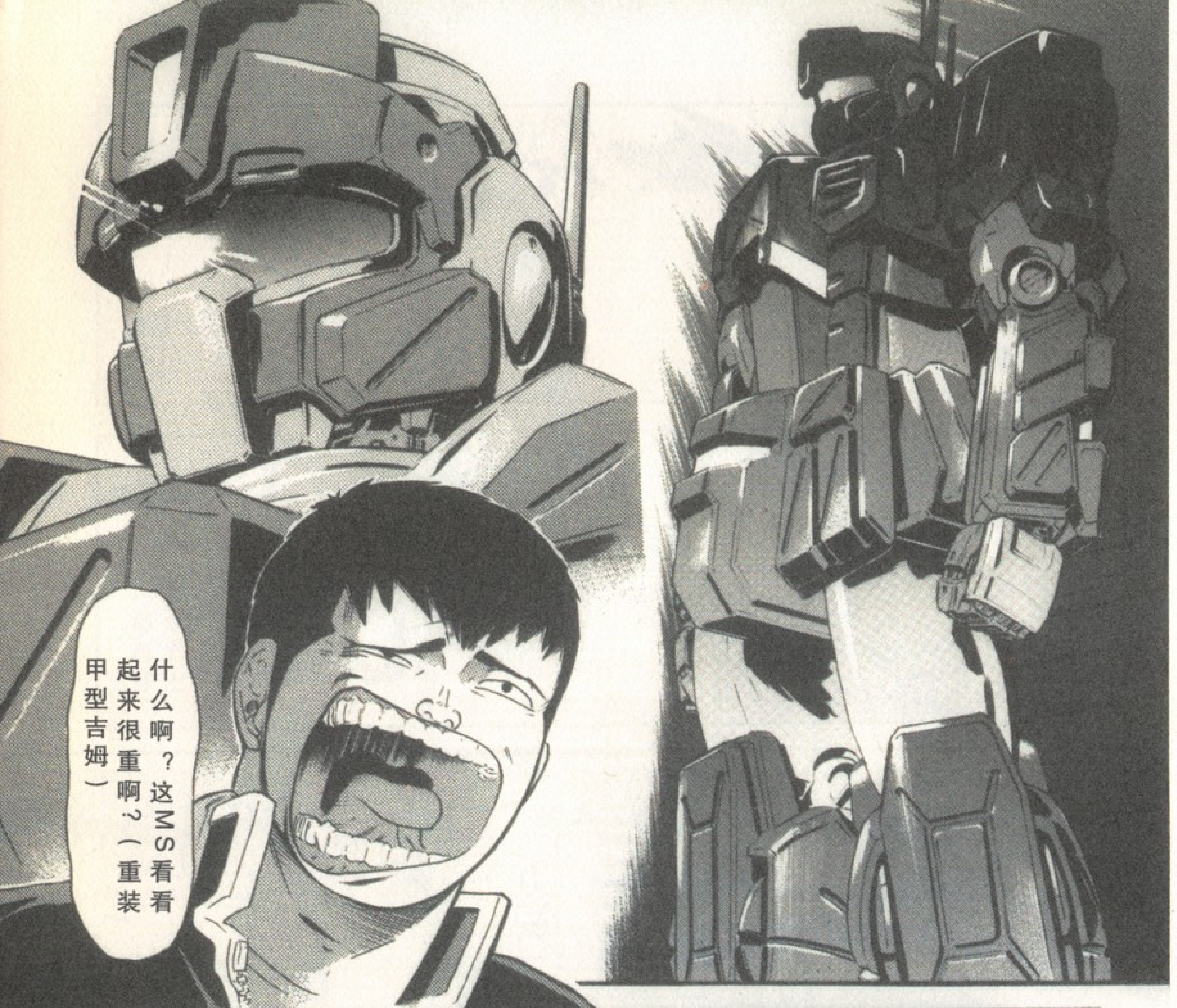

别胡闹了，迪贝比安中尉，赶快进行接下来的格斗训练吧。
呵呵，好戏要登场了。
哎~
那个吗？


真是个麻烦事啊。
不
虽然不知道会是什么样的训练，不过我会用我的爱机让你服气的。
我给你介绍一部更适合你的MS吧。
……


简·迪贝比安。
这些E等级的家伙，对霍克的铁拳来说，太浪费了。
E等级？
啊，对不起，我来说明一下。

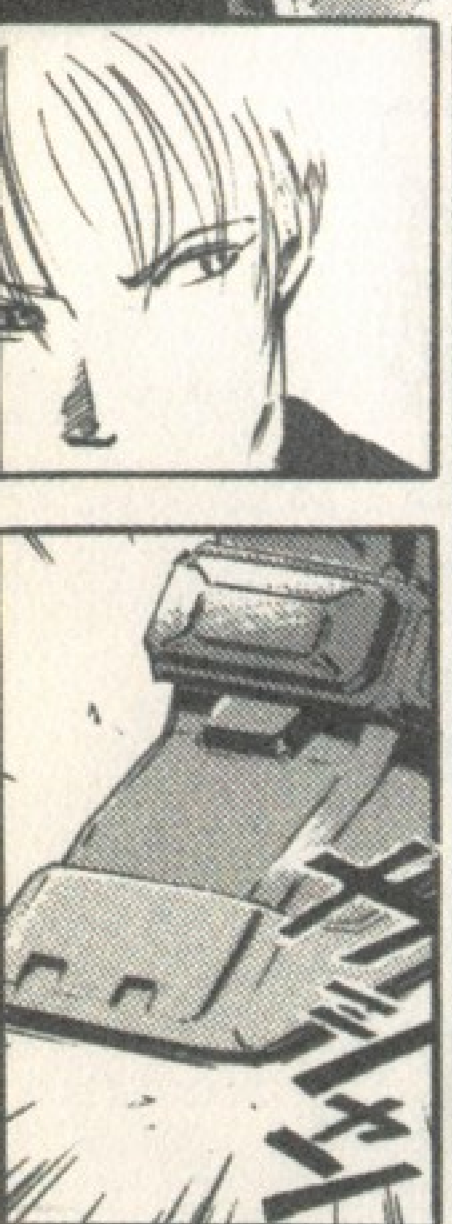

就是『ABCDE』的E。
明白英语吧？

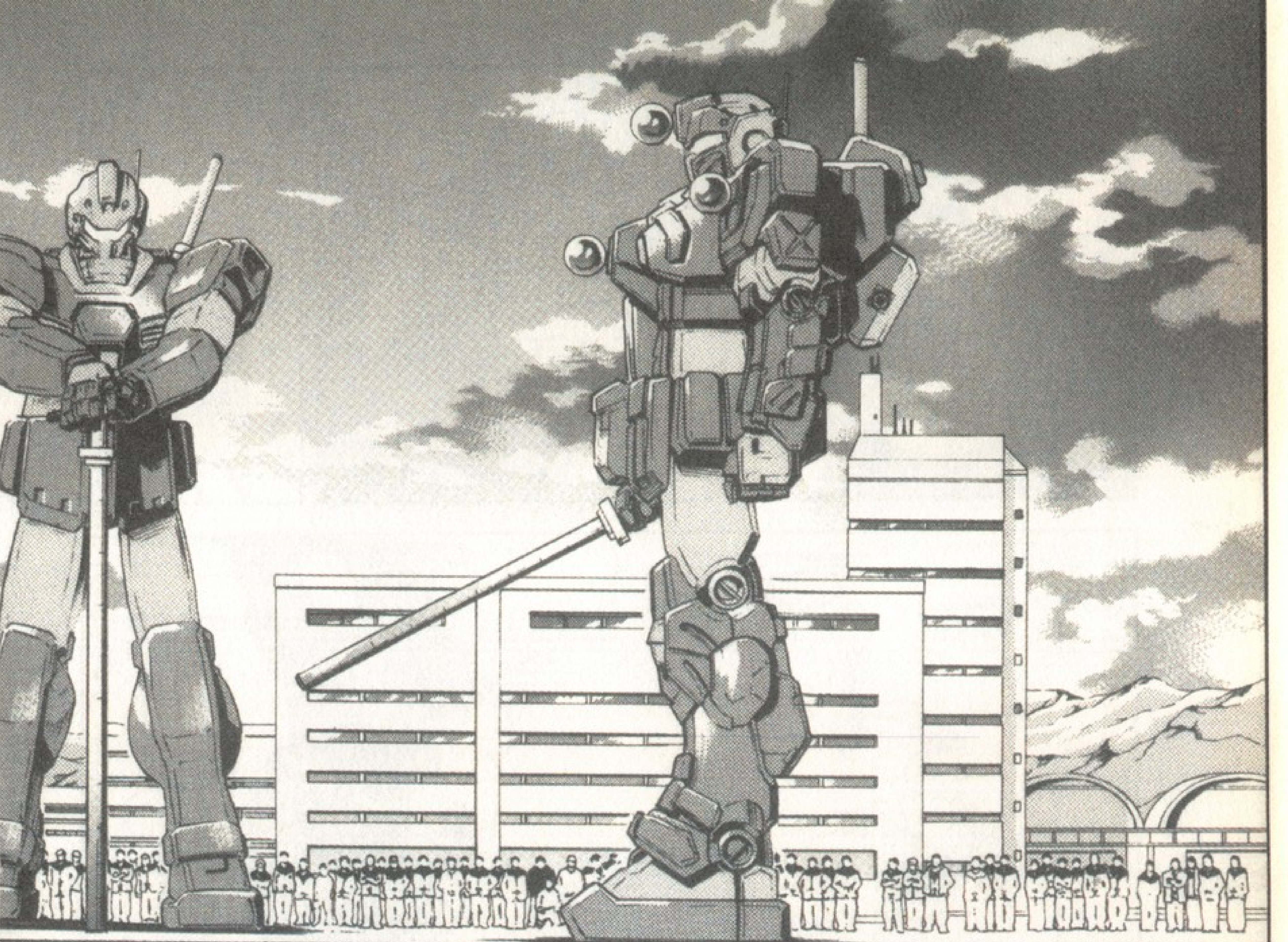

平时要多教教他们呀，中队长。
不好意思啊，中尉。
恩，你就是大名鼎鼎的『僵尸·吉姆』啊？
事先觉得，反正是个训练。
所以，才让自己被击中，想当一回英雄的吧？

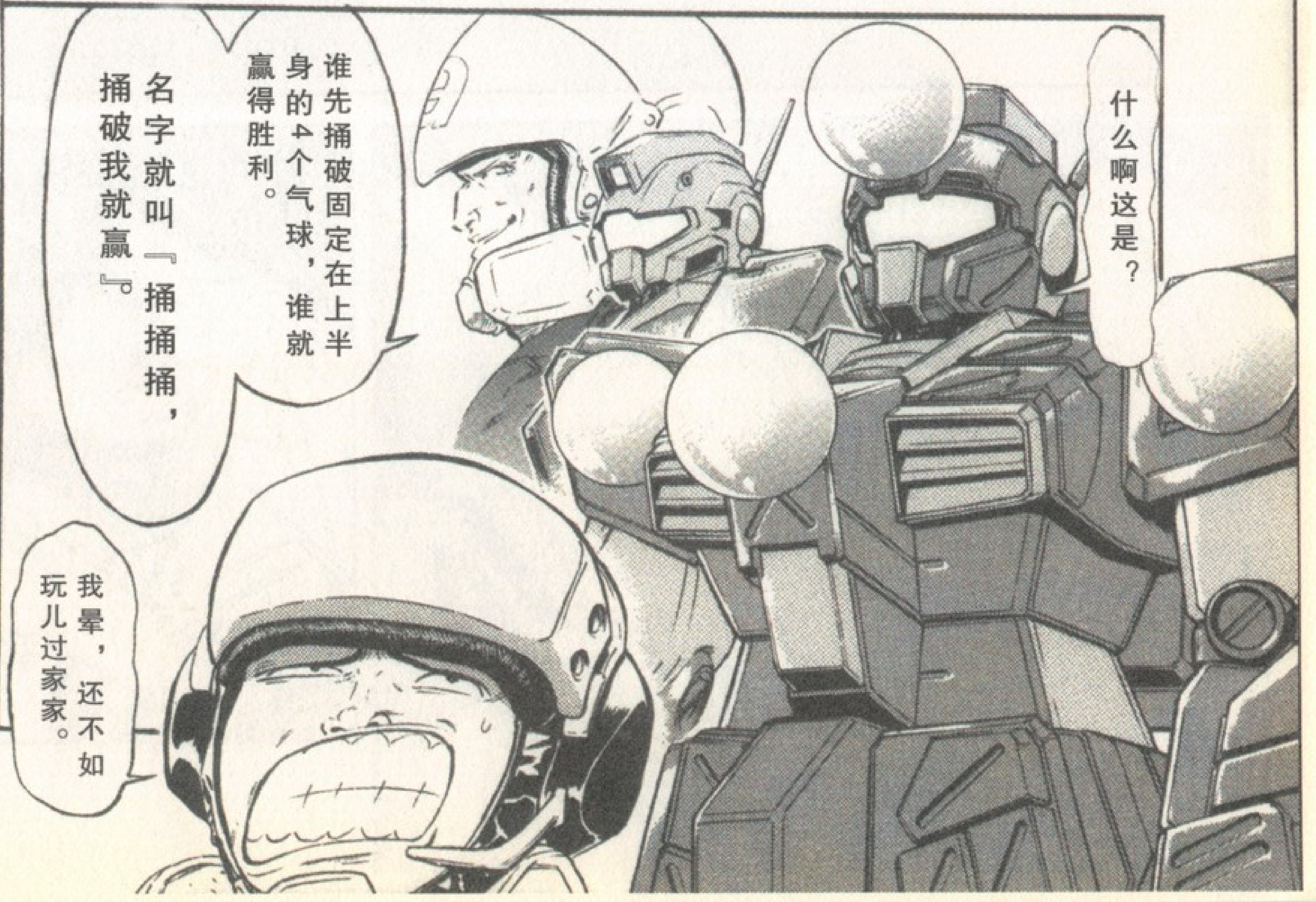

什么啊？这MS看看
起来很重啊？（重装
甲型吉姆）

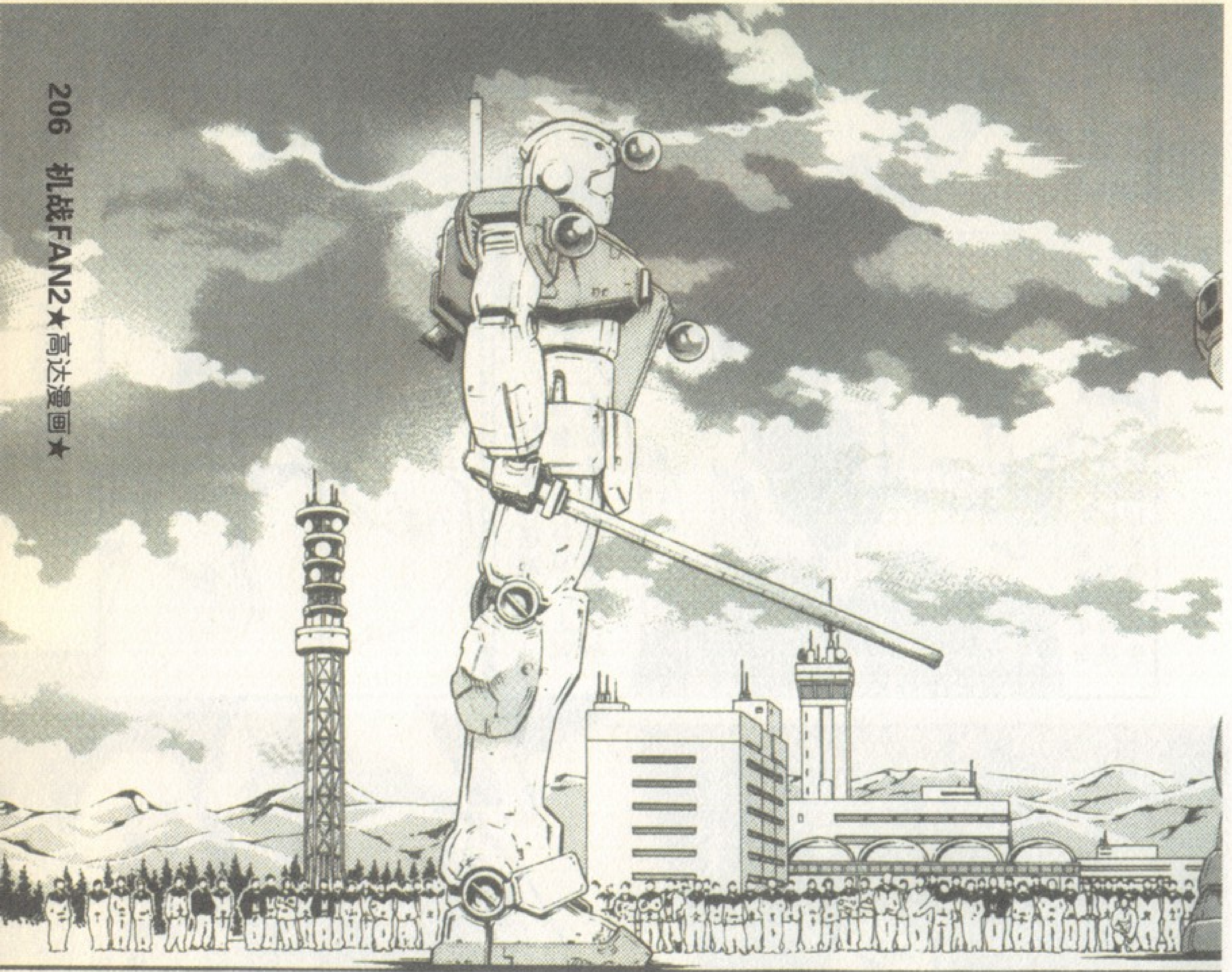

虽然我也有自己的爱机，没办法，就先凑活凑活吧。
那么我就用普通型号好了，这样可以填补一下驾驶员的差距。
公平吧。

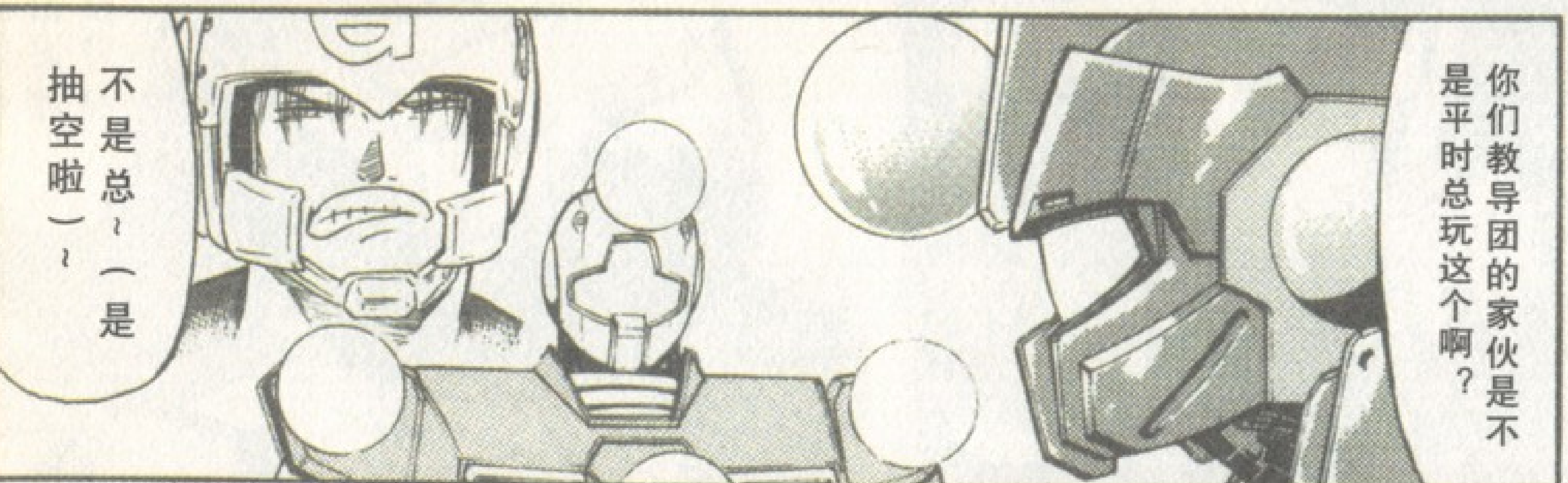


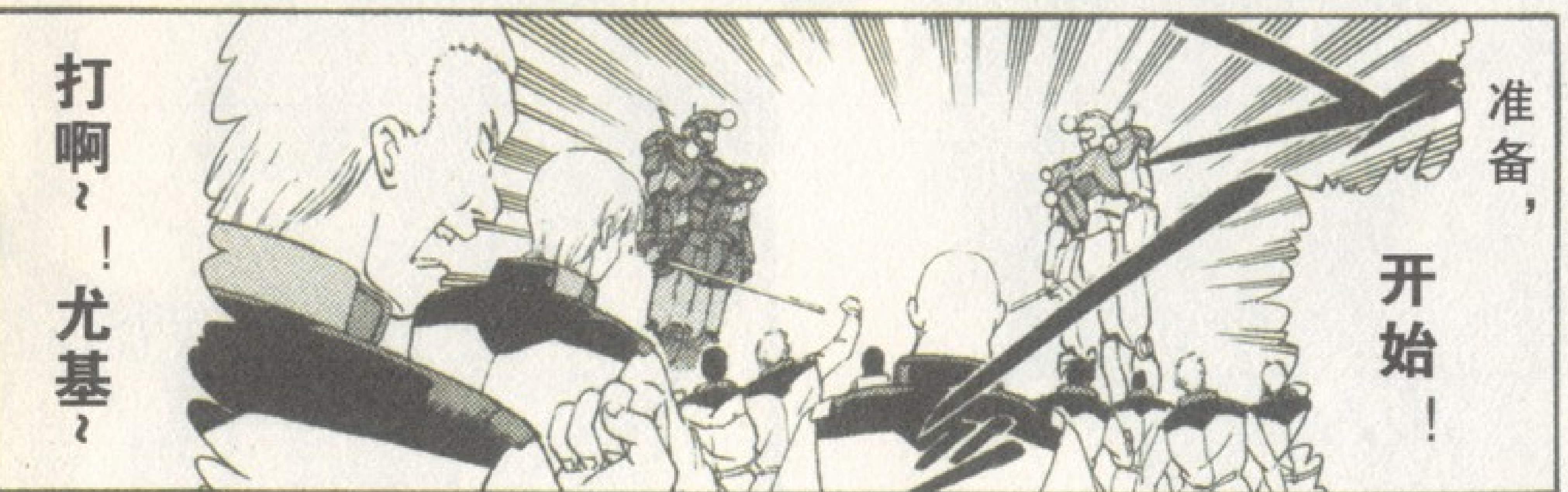


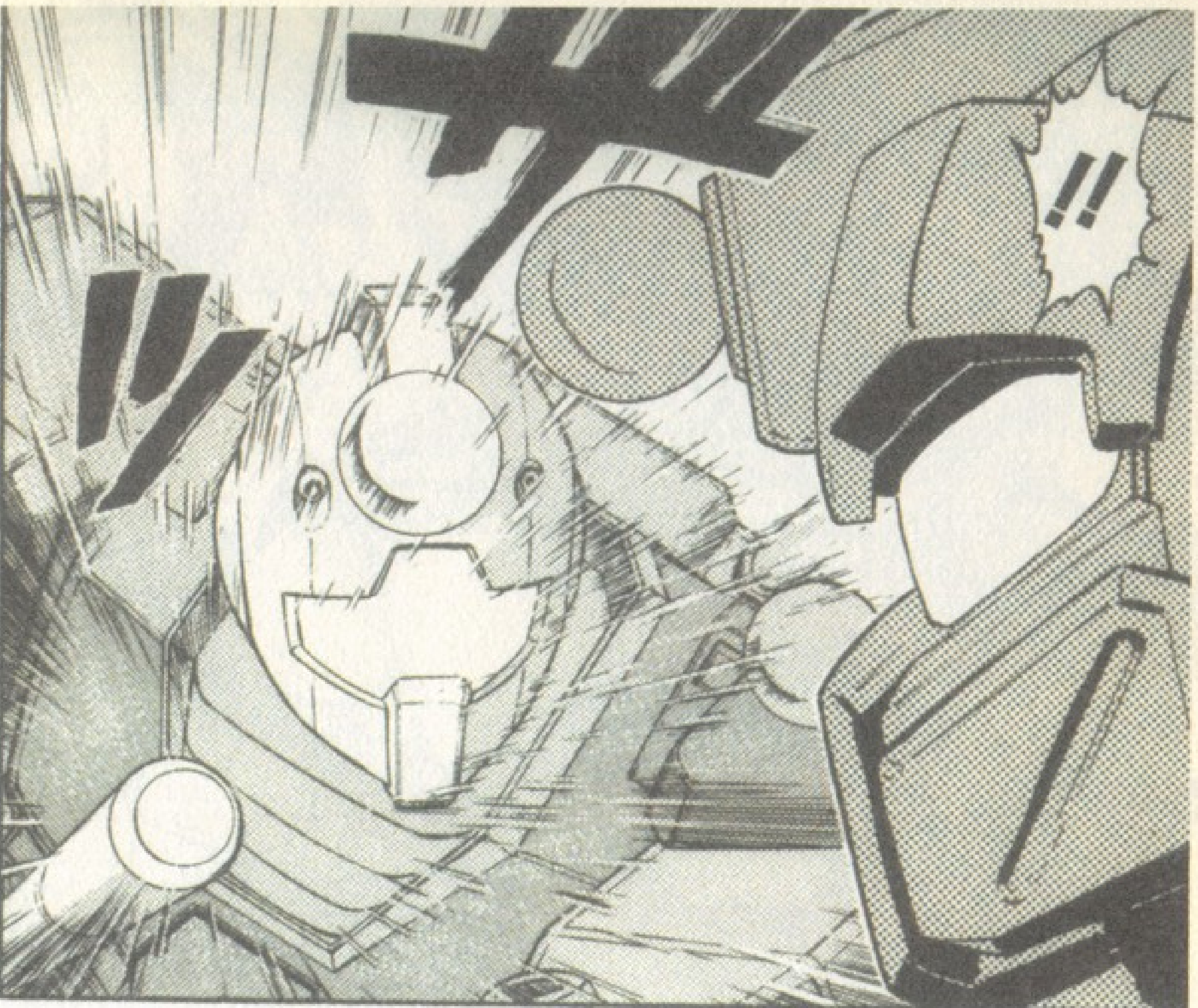



谁先捅破固定在上半身的4个气球，谁就赢得胜利。
名字就叫『捅捅捅，捅破我就赢』。
什么啊这是？
我晕，还不如玩儿过家家。

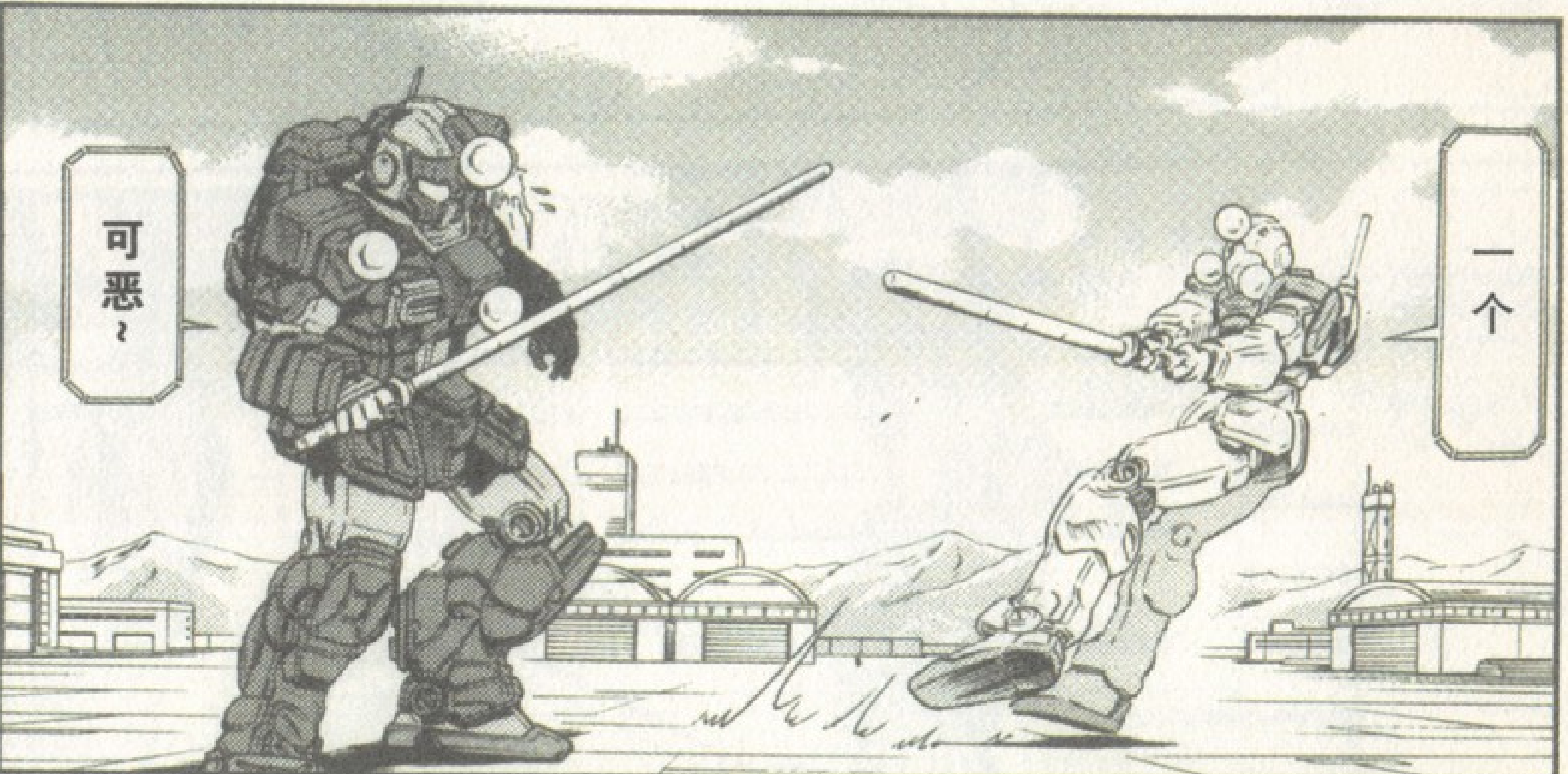



你们教导团的家伙是不是平时总玩这个啊？
不是总~~（是抽空啦~）


准备，开始！
打啊~！尤基~


!!


哇


一个
可恶~


这破机器，果然是超重的啊。

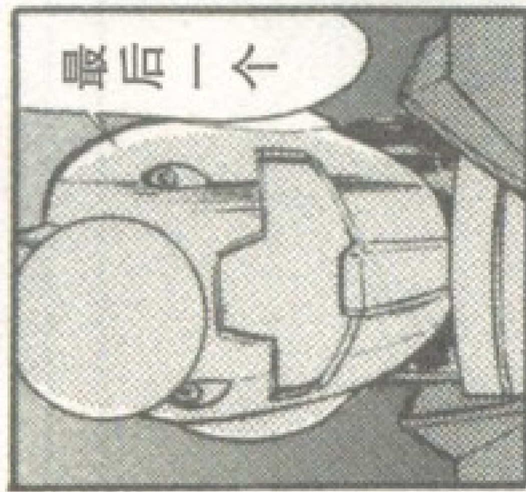

霍克~，这家伙果然，根本不是对手啊。


看招。

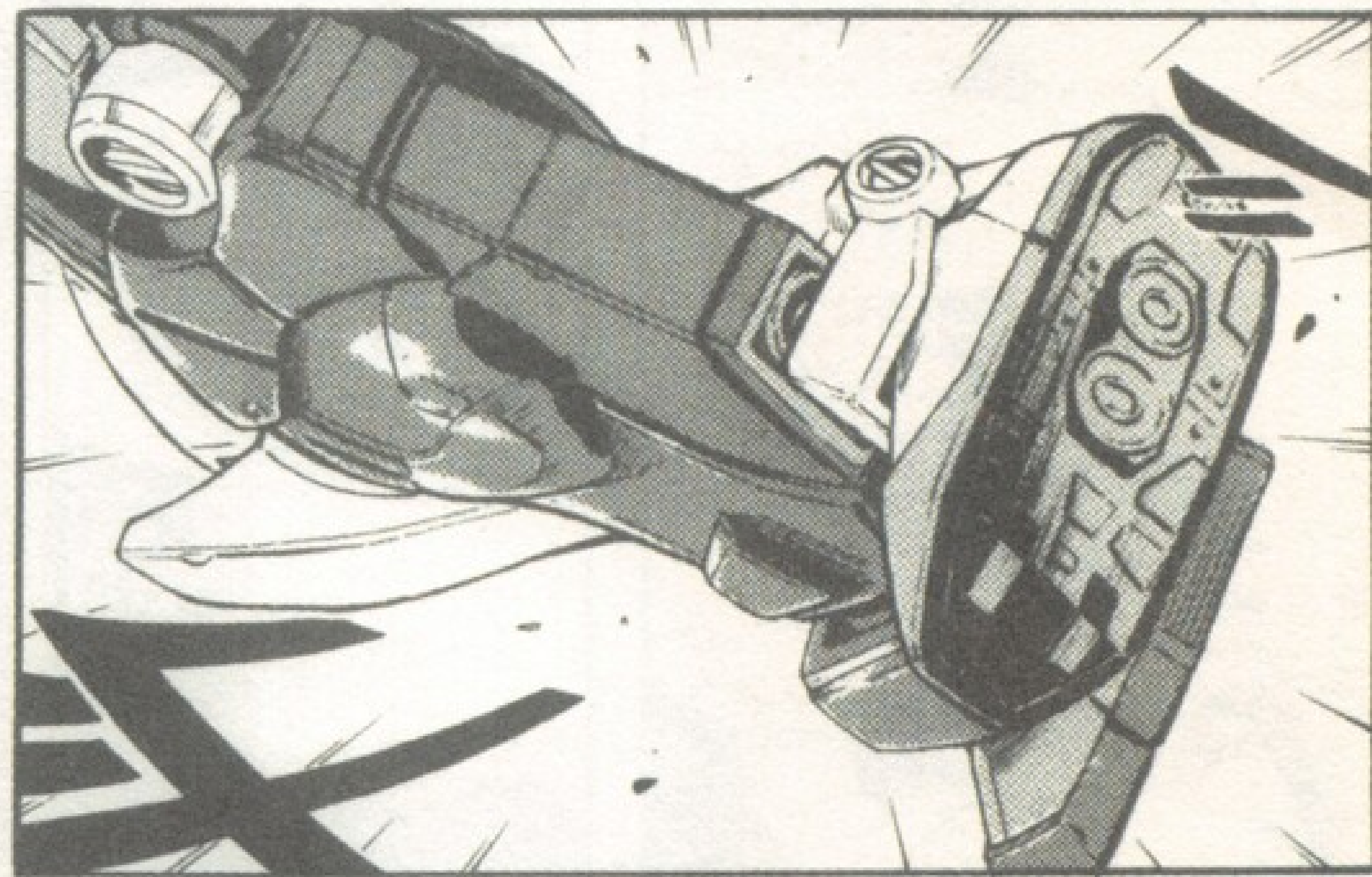

我可要玩真的了。
哇
哇哇




就这么赢了的话，一点意思也没有


最后一个

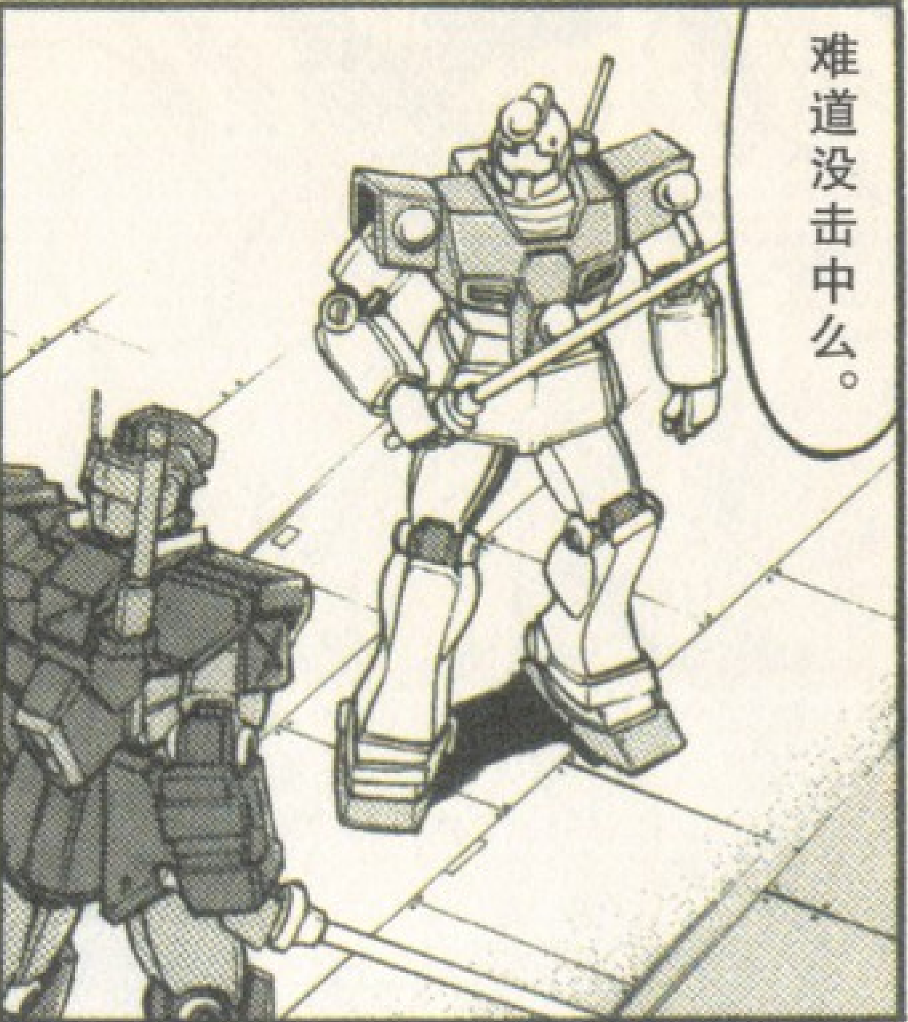

唉呀。
拿出点儿真本事啊，王牌驾驶员。
可恶





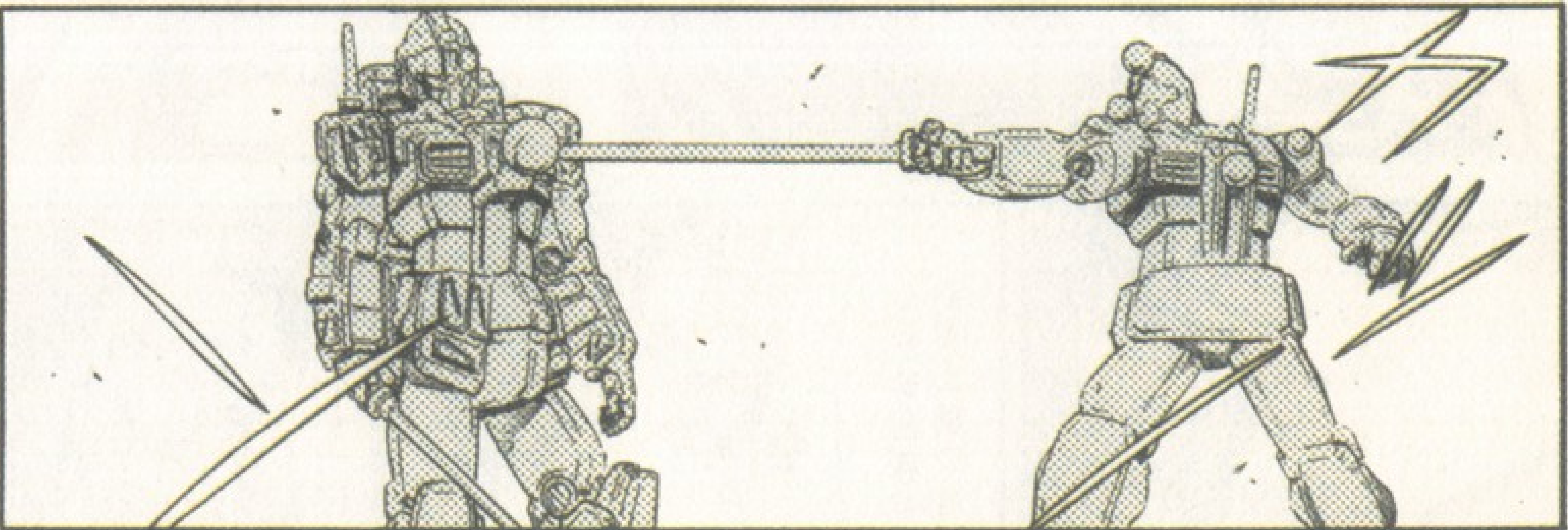

噢哇



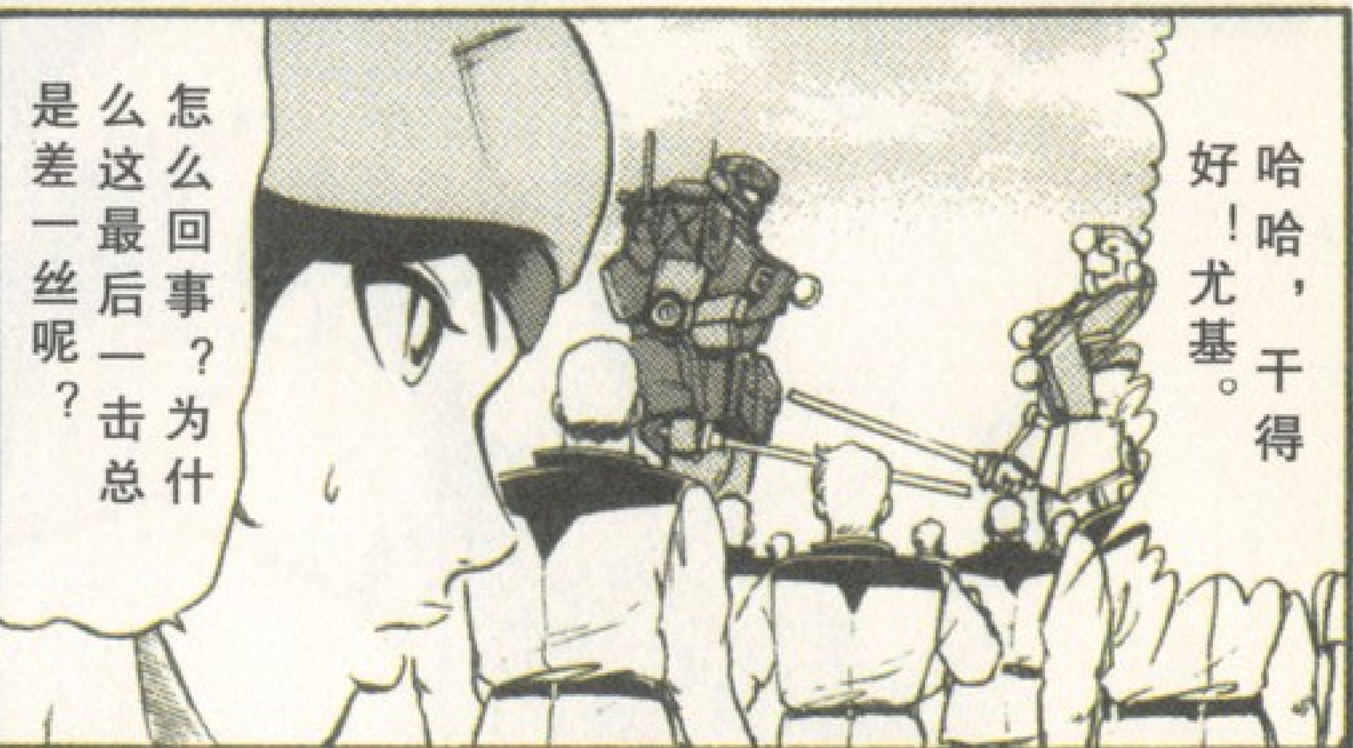

难道没击中么。


再来一次



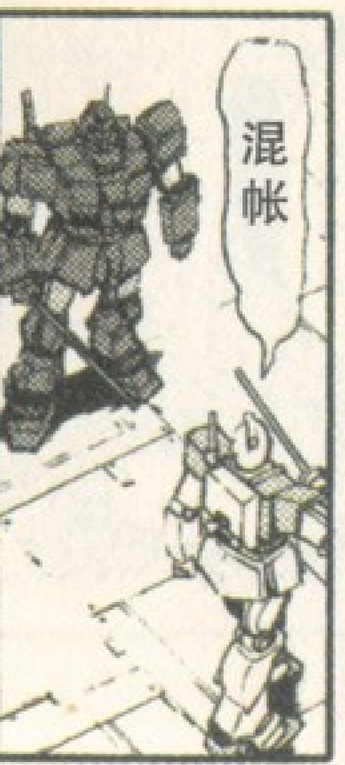


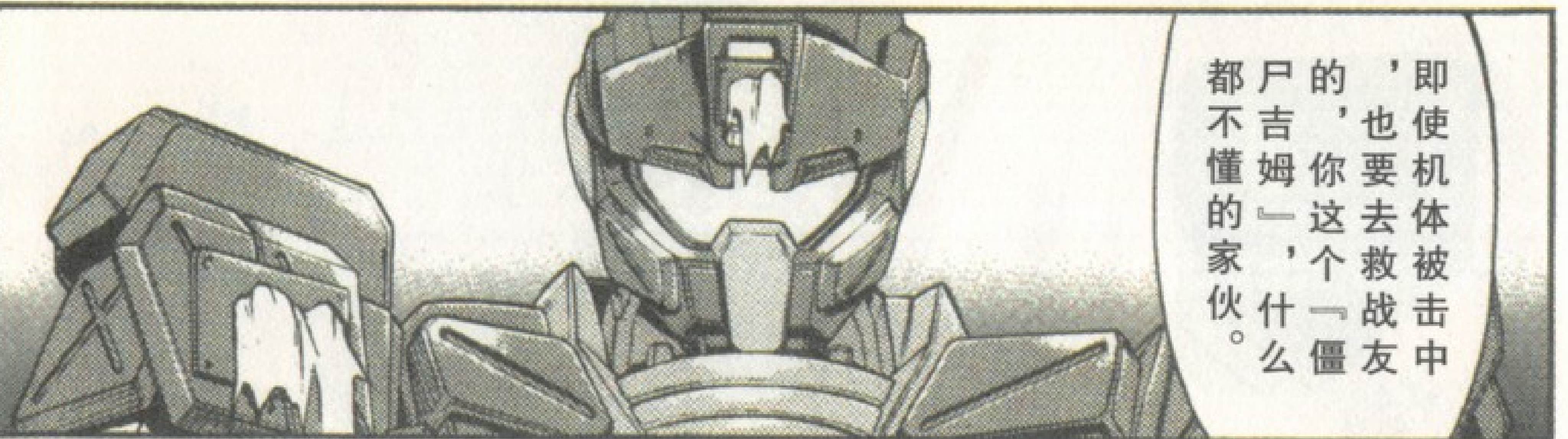



哈哈，干得好！尤基。
怎么回事？为什么这最后一击总是差一丝呢？


艾琳~你是不是在想，为什么那家伙的动作变敏捷了？
哎？

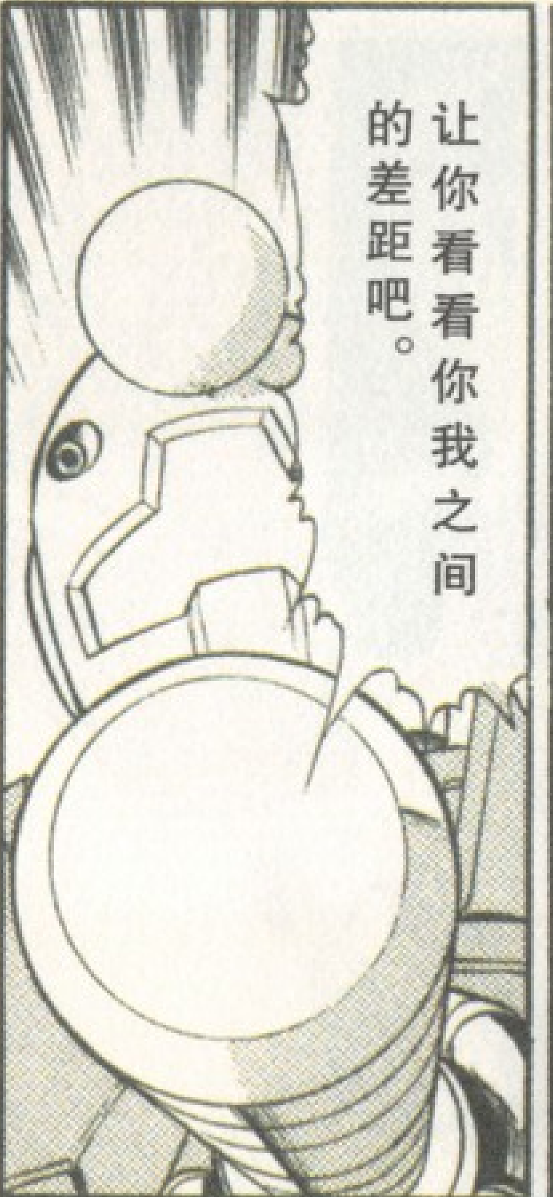

干吗啊他要？
难道，那个是。
不是捅气球么？
将无数新兵送入医院的必杀『百万年杀』


混帐

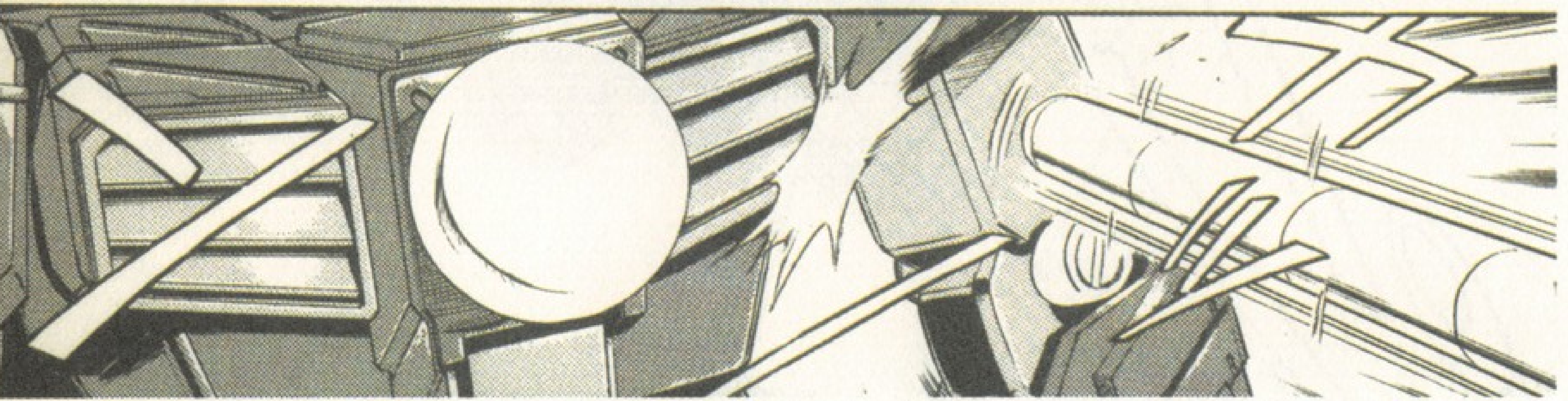

即使机体被击中，也要去救战友的，你这个『僵尸吉姆』，什么都不懂的家伙。


你还不配作为尼美希斯的对手。

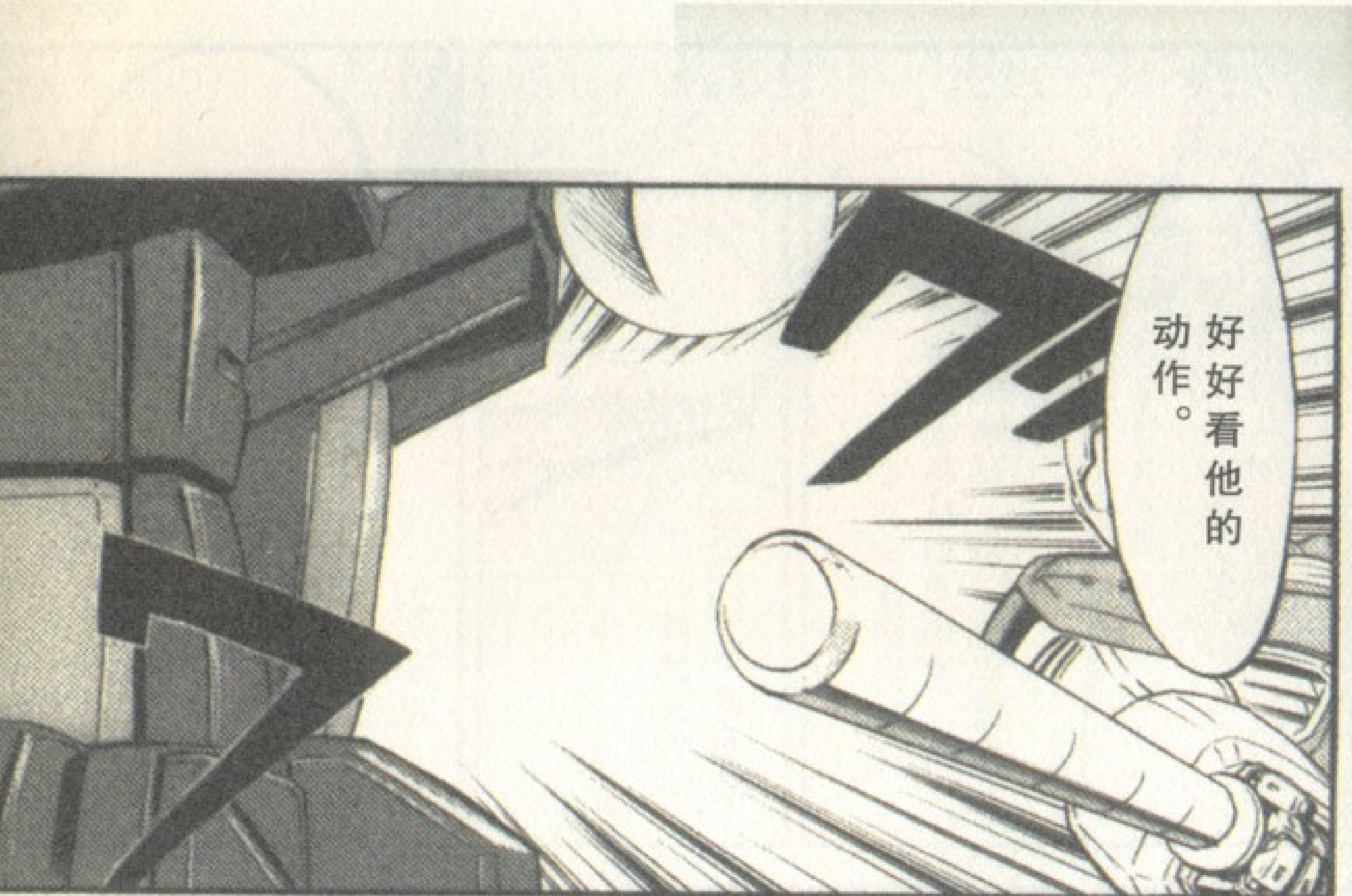

你坐在那个新型吉姆的驾驶舱里，还早了一百万年呢。

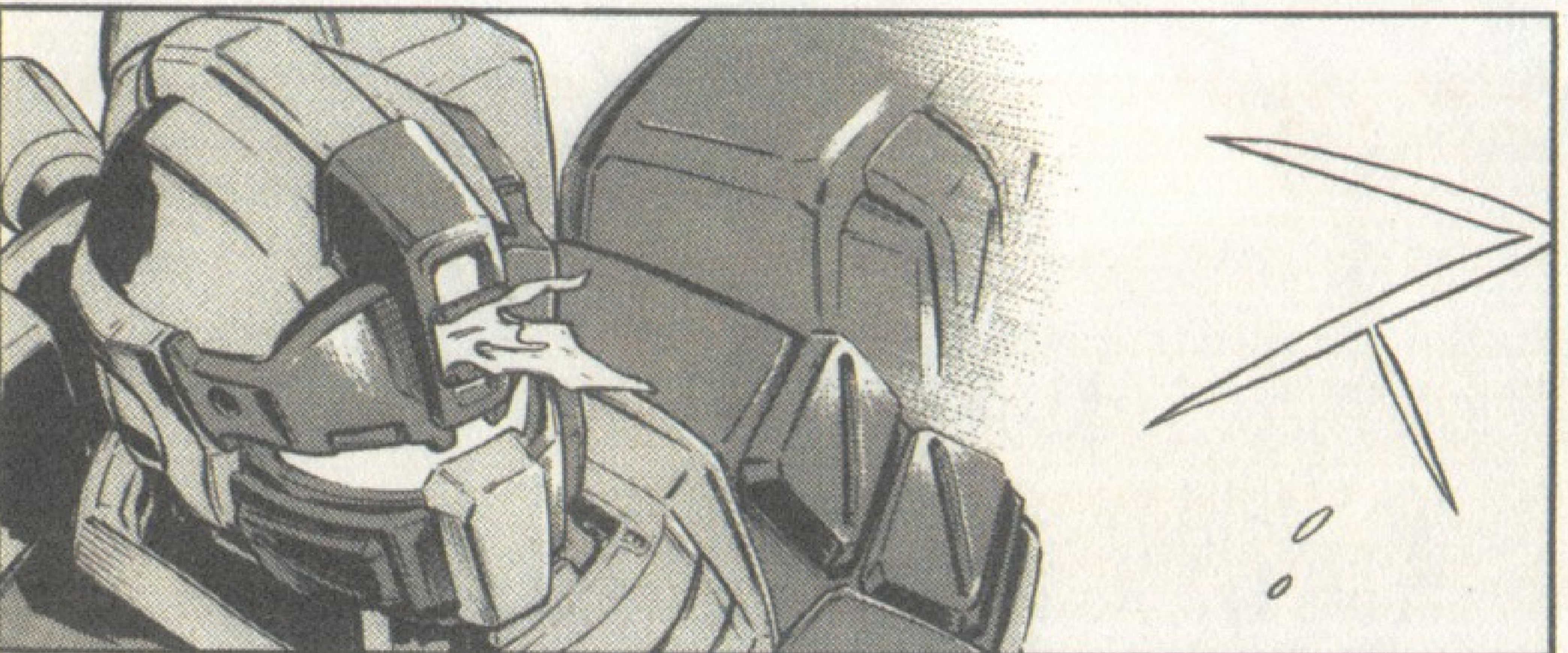

让你看看你我之间的差距吧。

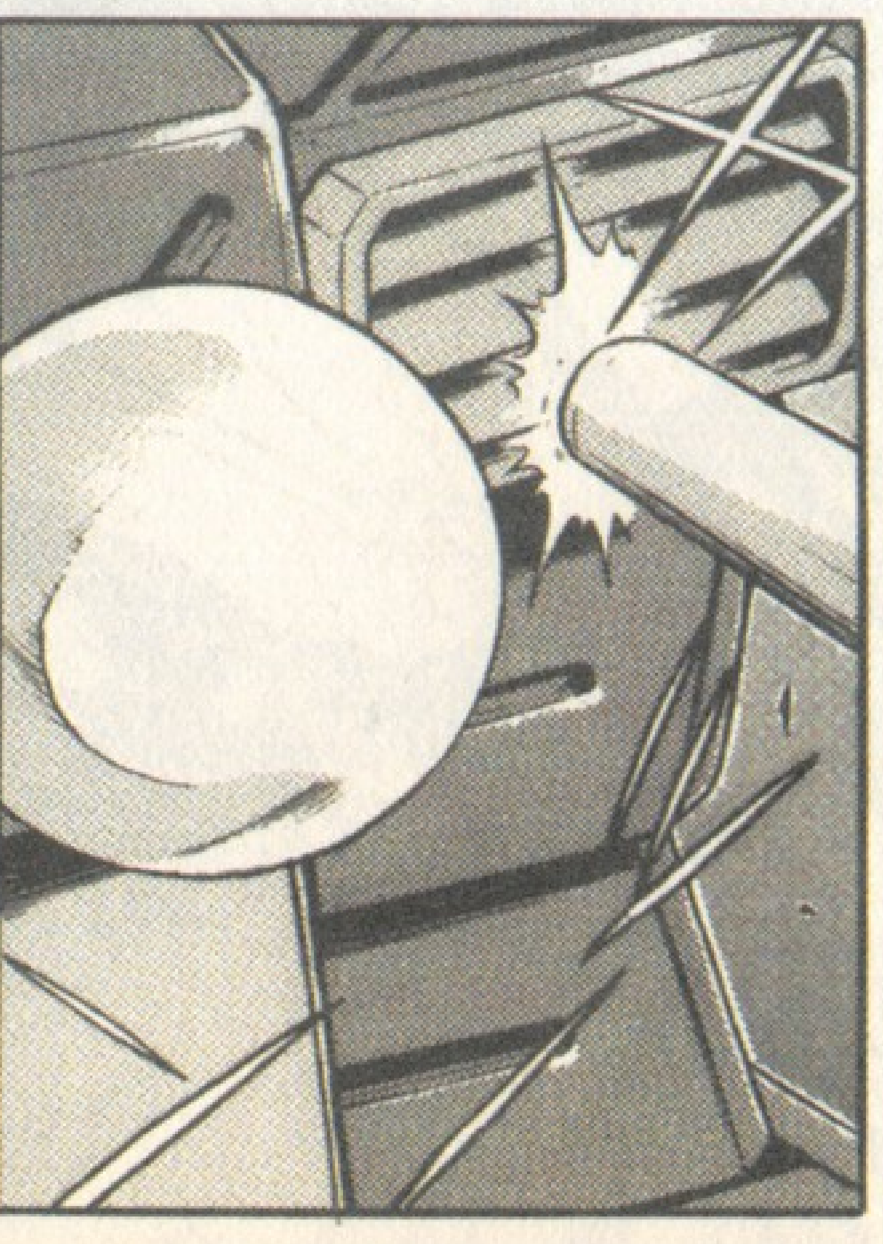

住手，简·迪贝比安。
你做的已经脱离了训练的要旨了。




是新型吉姆的性能问题么？
不，不是的


好好看他的动作。






那就像拳击中的格斗技巧一样。


拳击技巧？
这就是那家伙刚才做的。'躲开敌人对自己某一处的攻击'，就像拳击格斗中的'，躲开对方拳手的致命一击一样。

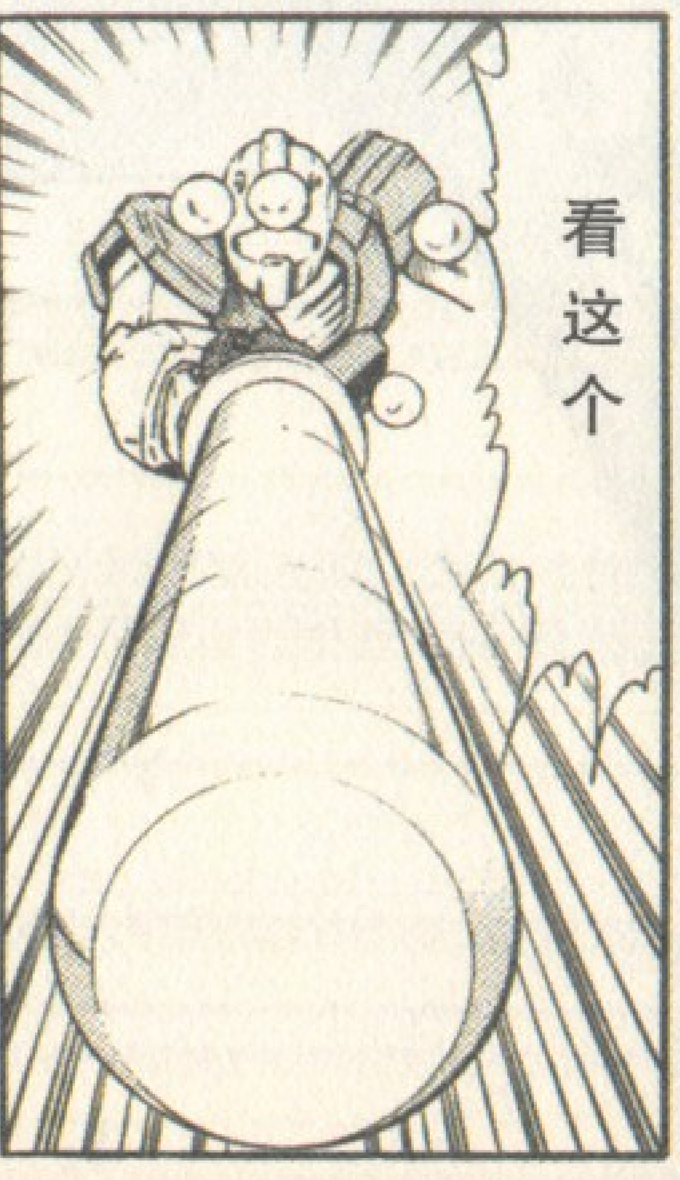

那样啊

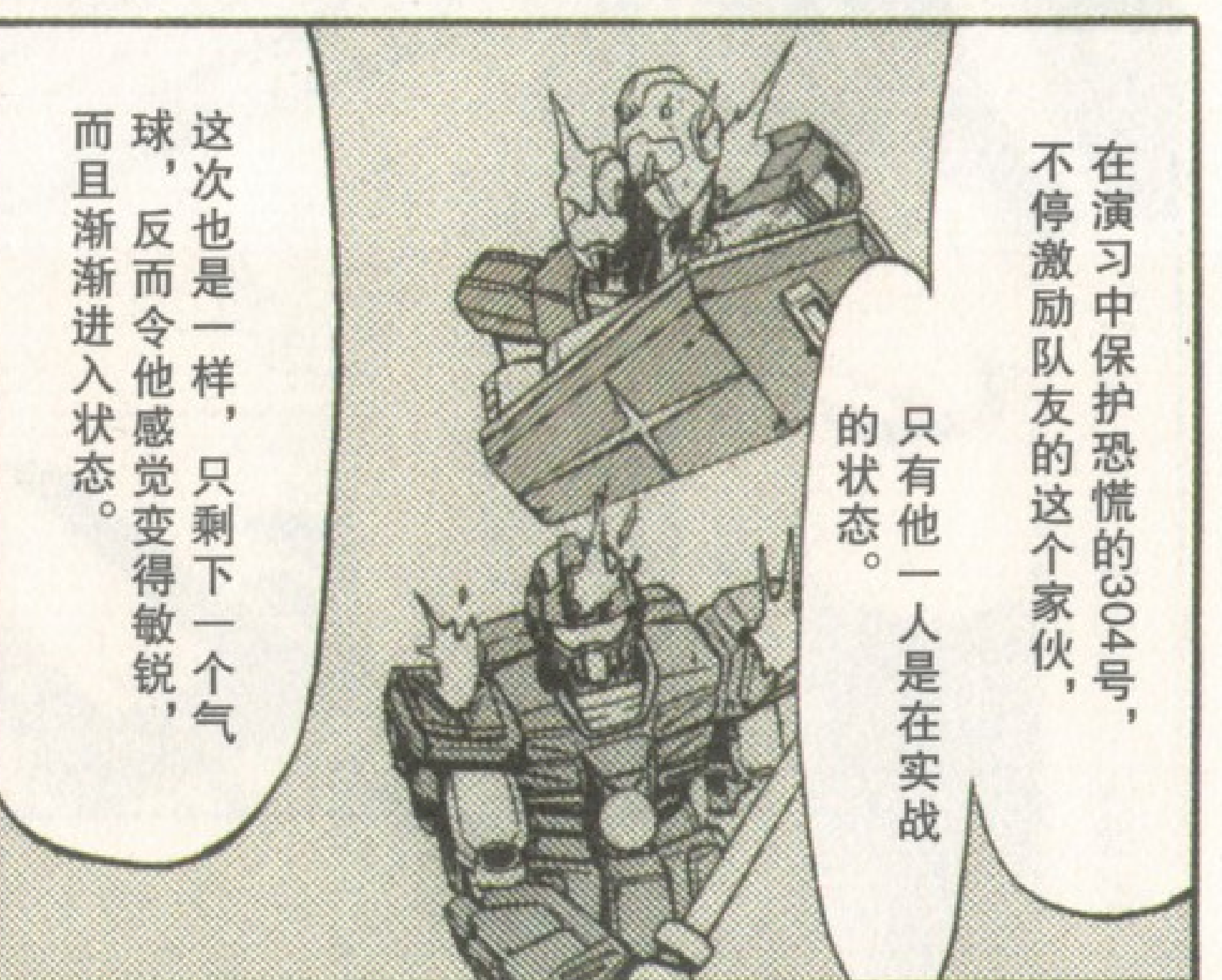





恩

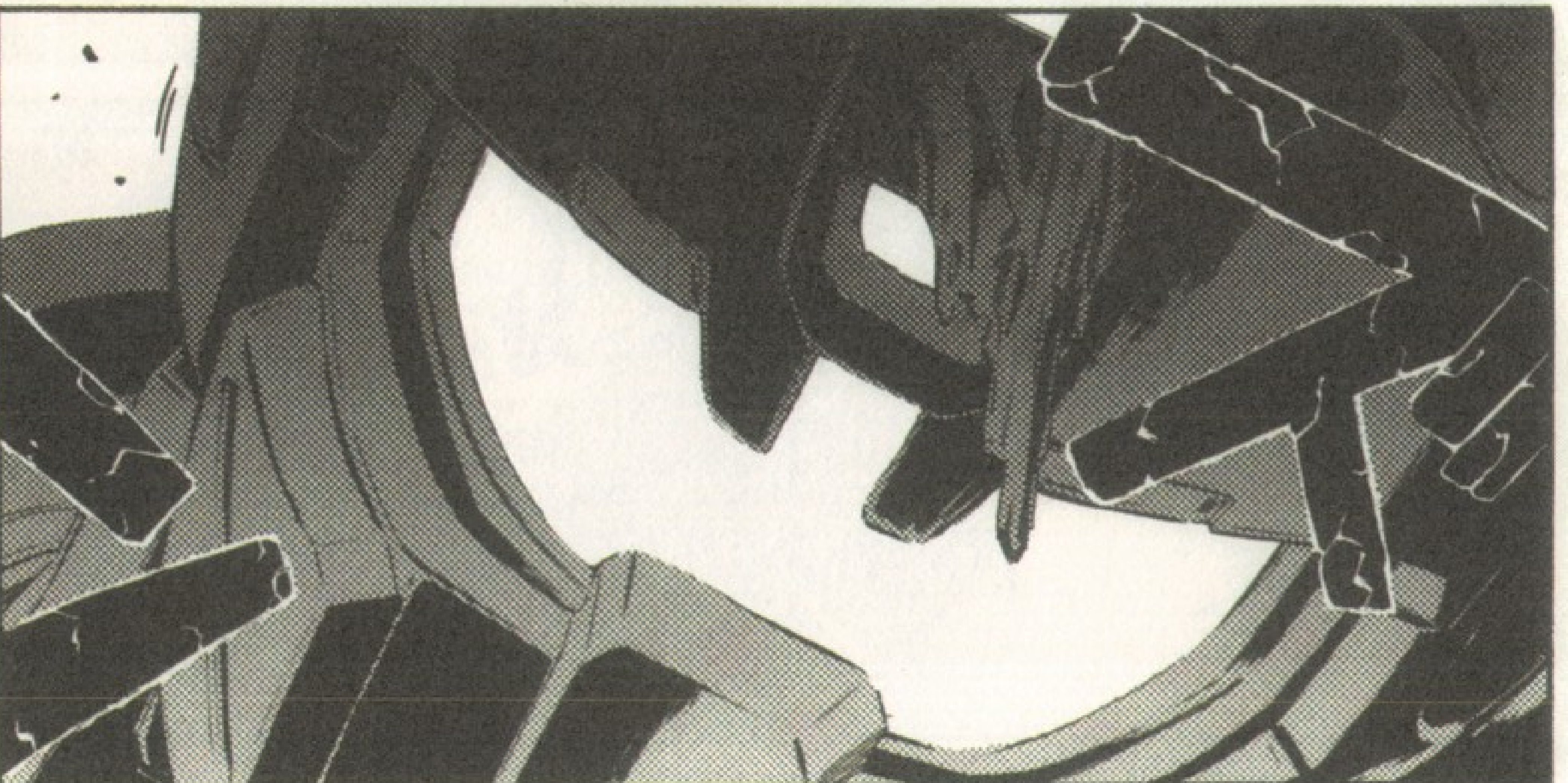

'从远距离采取攻击的简防守上有一定的破绽'，只要抓住机会'，也许就能…

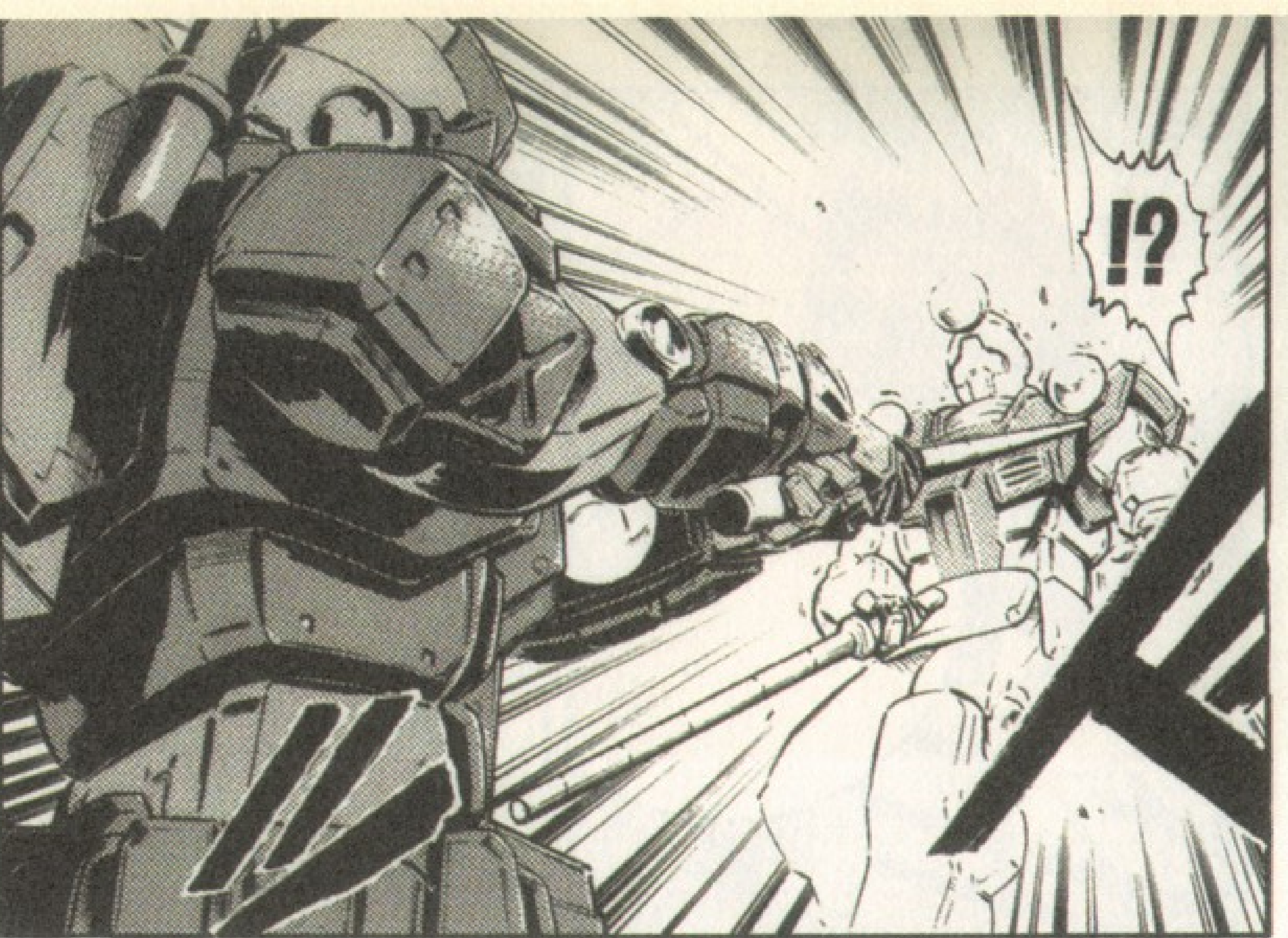

看这个


在演习中保护恐慌的304号，不停激励队友的这个家伙，
只有他一人是在实战的状态。
这次也是一样，只剩下一个气球，反而令他感觉变得敏锐，而且渐渐进入状态。

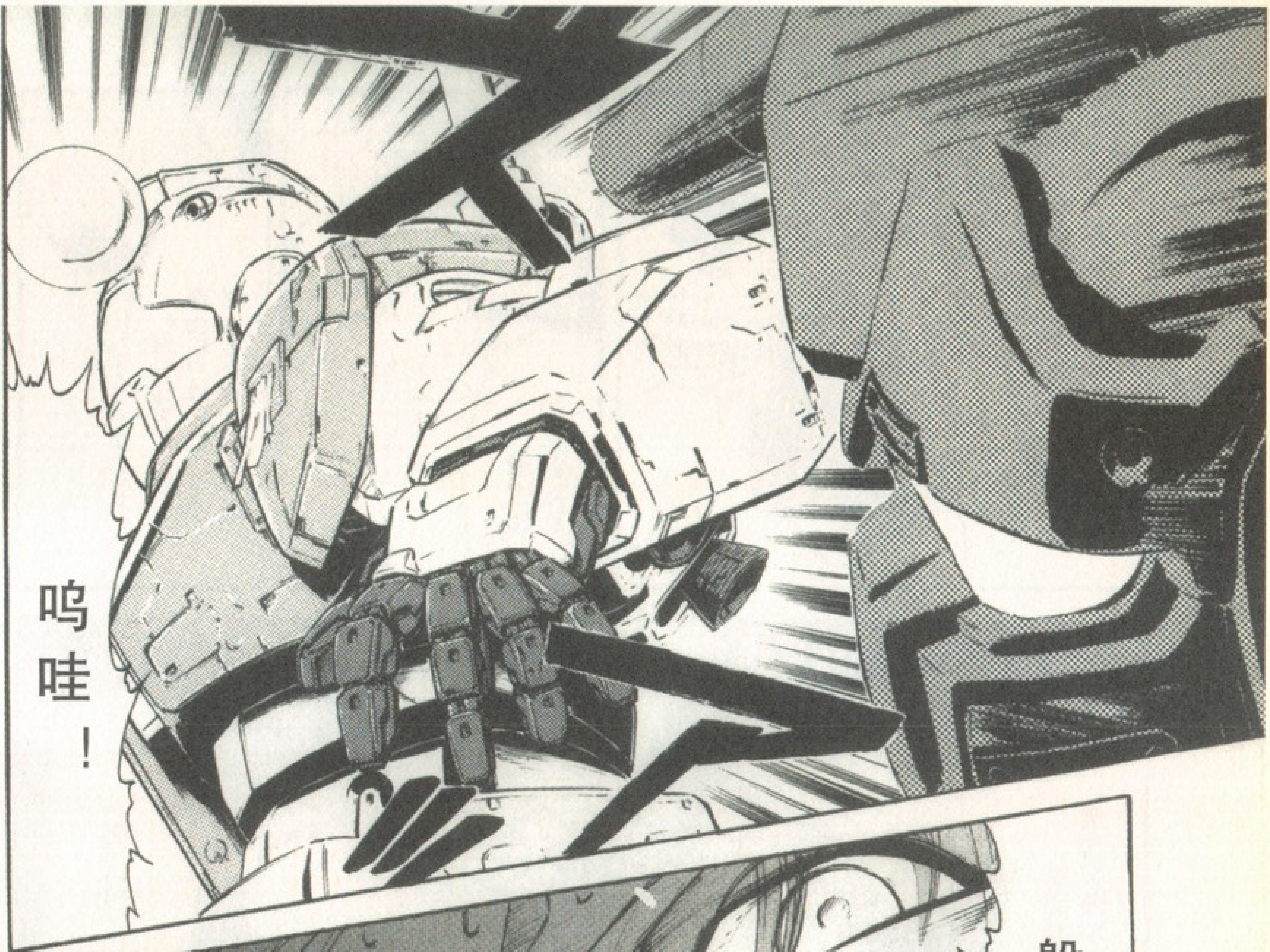

这就是全力以赴的认真应对。


可恶~！



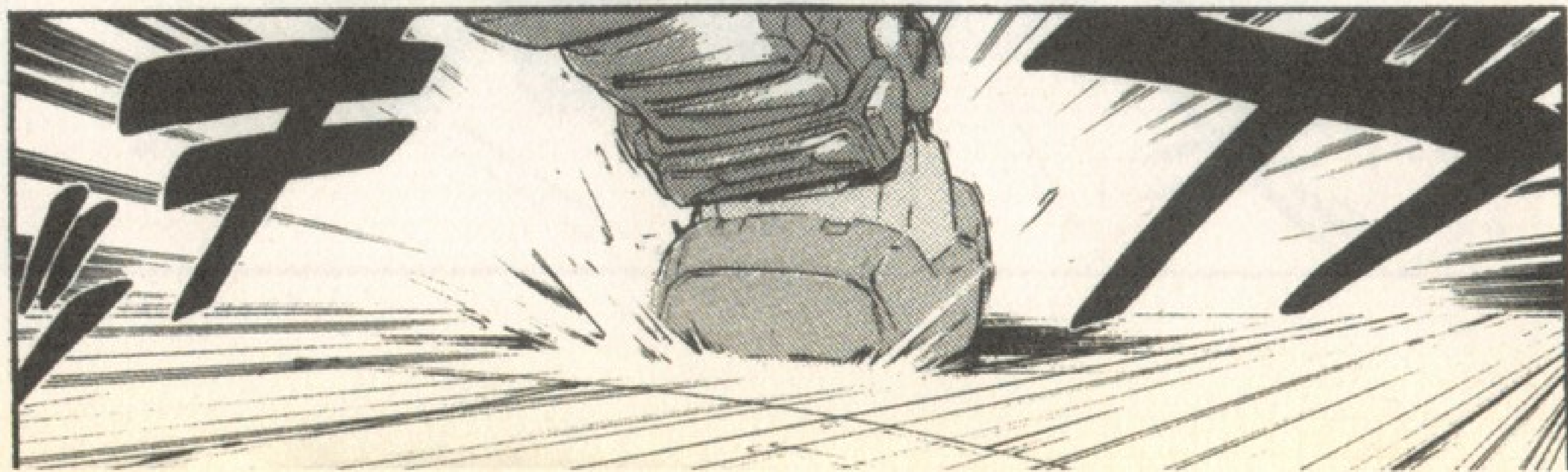

!?


!!
啊，可惜
稍微偏了一点。



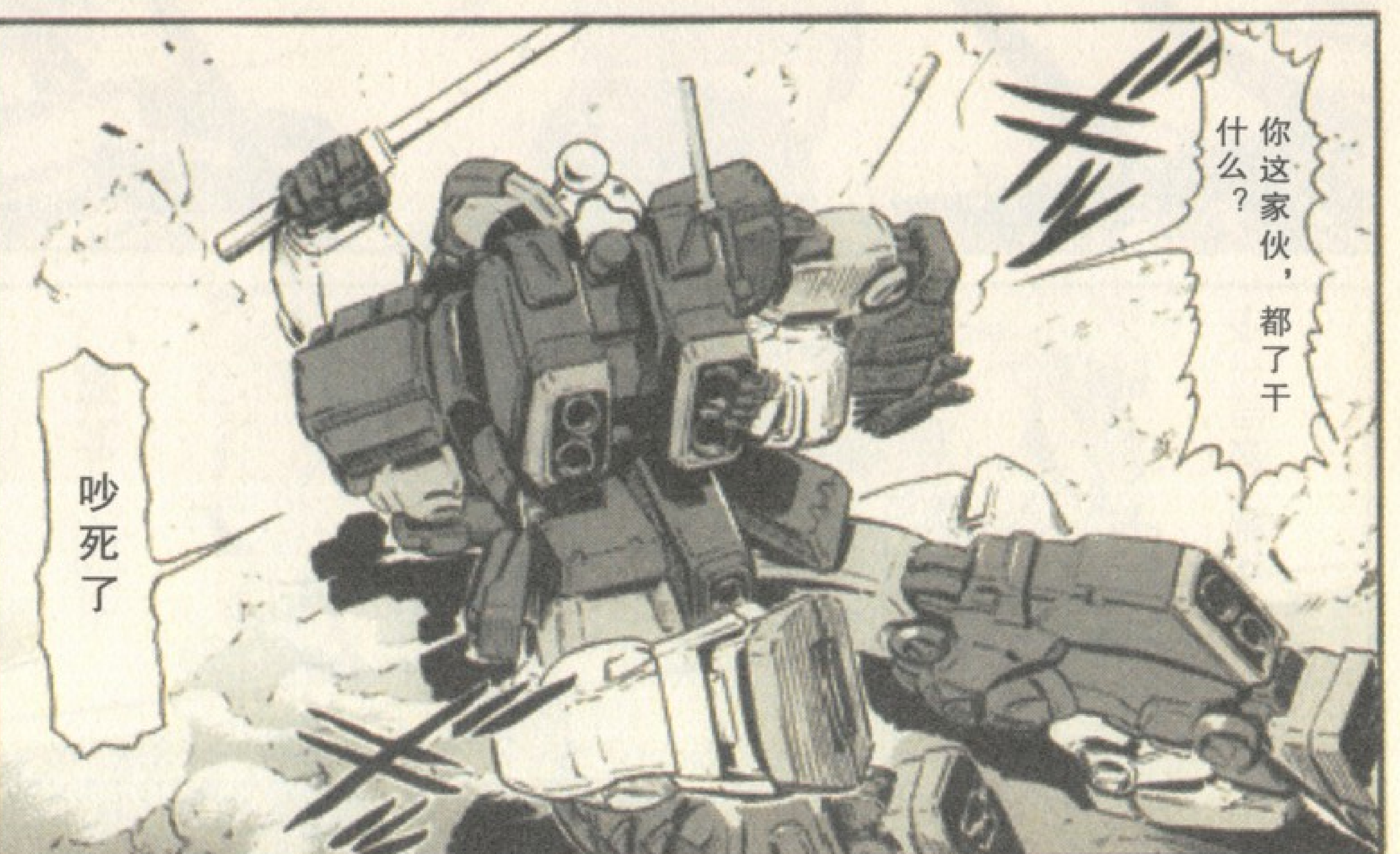






什么！

那家伙的战斗本能觉醒了。


你这家伙，都了干什么？
吵死了


都是你那么闪躲，才拌住我的脚。
什么！


对于那个就像把自己置身于实战的家伙，简直是把这想象成简单的决胜负的训练模式了。


这就是态度的不同。


面对一个认真应对的人，只有比他更认真，才能胜利。


哎？


呜哇~
倒过来了
快逃啊



你好，尤基·阿尔卡纳中尉

从今天开始，你将加入教导团『尼美希斯』。

啊？（这下死了）

E级的土包子王牌机师，居然进入了总部来的部队？下回预告：尼美希斯队出动！

这就是我霍克·罗伊扎大尉

今天的金玉良言：态度决定一切！——霍克·罗伊扎

尤基，你小子想杀了我么

吵，吵死人了

倒之前也要先选个地方啊。

别吵了，混蛋~

尤基·阿尔卡纳中尉请赶快到『尼美希斯』教导团报到。

重复一遍……

可恶，真是倒霉的一天。

又是给我小心一点、减薪水这类的话吧。

但是为什么训练上的小事，非要这么BB个不停呢……

报告！

进来

机战犯乐园



安啦，不要看到右边的图你就胡乱联想，这是“机战犯乐园”的第一期，请大家坐好，和书本保持距离。请注意，我们只接收“绝对战犯”的来信，请确定自己是否一天不见到机战相关内容就寝食不安，如果不是的话，那你还差得远，翻到书本的其他页面，迅速补课去吧！

机战饭乐园正式成立（鼓掌……）首先要感谢各位读者大人的支持……《机战》系列属于一个相对同人向的游戏系列，在国内的玩家数量并不算多，相信生活中有许多的机战饭们周围都没有能相互交流的对象吧……本栏目创立的目的就是想为各位机战饭们提供一个相互交流的平台，组建成一个专属于机战饭们的“家”！所以，希望大家都能认真的填写回函卡，像感悟、心得、问题以及其它想说的话都可以写下来……总之，这里是属于机战饭们的家，希望各位机战饭们有空儿一定进来坐坐。另外，机战饭乐园会不定期的给出一个主题，比如像这期的主题——“你最喜欢的机战作品！”大家可以围绕这个主题来展开讨论，相互交流。顺便说一下次回的主题——“大话机战OGS”，当各位看到本期杂志时《机战OGS》一定已经如期发售了，无论是否有能玩到，只要是热爱此作的，都可以参与进来，共同分享乐趣！

犯 **《机战F》以及《机战F完结篇》，超级耐玩的一作，故事庞大，机体设定丰富，还可以玩无限精神，非常有趣。**

（广东广州市 李涛）

机战F&完结篇的确是非常经典的作品，25部的参战作品、长达80话的剧本以及战斗时的动画水准都可以说是当时最高的了！而且是机战史上唯一一部两张盘的作品。（估计当时PS/SS要是用的DVD，就该不会有《完结篇》的存在了……）其实，说它耐玩其实还有另外一个原因——不能关战斗动画！尤其是到了完结篇的后期，敌方数量众多的杂兵，令“S/L大法”的使用率直线上升（笑），一话下来3、5个小时是很正常的。记得当时到并没觉得怎么样，要是搁现在，非疯了不可……另外SS版中控制暴走EVA初号机的密技令人至今难忘。

犯 **掌机上的几款机战游戏都各有特点。尤其是GBA上的《机战J》,虽然画面不如《机战W》，但《机战W》中参战高达太少，挑大梁的UC系和高达G、X、V等都退出了舞台。**

（上海杨浦区 王振颍）

事实早已证明《机战》系列是很适合做到掌机平台上的……《机战J》可以说是GBA上最强机战了（指的是画面），毕竟也是GBA上的最终作了吗。而《机战W》可是DS上的第一作，即便是有点缺陷也是很正常的……U.C系退出历史舞台，对于老一代饭来说的确是非常的遗憾，但“挑大梁”好像有点过了吧……要说机战中真正挑大梁的个人觉得应该是“盖塔”、“魔神”、“超电磁”等超级系……（其实，关于机战中“挑大梁”的问题也是个不错的话题，有兴趣的读者不妨来信交流）最后，《高达V》的故事发生在U.C 0153，也算是U.C系的吧。

犯 **只要画面好、剧情好、系统好，我都喜欢！**

（上海大学 李金烽）

……请问……“画面好、剧情好、系统好”是指哪些啊……别告诉我从GB上的《机战》第一作到DS上最新的《机战W》你都喜欢……下次有机会可以详细的讲讲。

犯 **最喜欢《第3次机战α》，因为游戏中登场的机体和人物最多，四条路线四位主角都个性十足。可惜没有万年热血男多蒙。**

（广东佛山市 冯应璋）

《第3次机战α》作为《α》系列的完结篇，想不强都不行……本作是除了《机战OG》系列之外原创角色最多的一作（除了《魔装机神》系之外都上了），最赞的地方便是四周目之后可以使用全原创人物的设定……估计要是将这部分单拿出来做成个《第3次机战α－OG篇》也会有人买账的（笑）。不过，本作中最让人恼火的便是楠叶篇，本来非常期待会出现真正意义上的“四神合体”，或者来个雀武王也不错，但最后竟是龙虎王把雀、武的灵魂吸收后变成的真·龙虎王……可怜的雀王机、武王机最后也还是个空架子……如果这不是制作组的偷懒表现，就很有可能将这个悬念放到以后的某部作品中……（但愿是后者吧）

犯 **PS2的《机战MX》。（PSP版的也不错）机体设定不错，男主角的声优……最喜欢（期待）的是PS2的《机战OGS》，口水中……**

（天津河北区 马晓薇）

《机战MX》本可以成为匹敌《第3次机战α》的素质，但可惜的是该作最终发售的却是个“半成品”，而且还有个无限练级的BUG……要是能将隐藏机体&人物充实一下，并且细化一下机体、地图的建模的话就真正完美了……相信各位机战饭们没有不期待《OGS》的吧……大家一起口水中……

犯 **《机战OG》、《机战OG2》。里面的机体太帅了，而且情节不错，中文化的也十分好。**

（四川成都市 陈名扬）

比起作别人的东西，眼睛厂当然还是会对自己的东西更加用心。OG系列的迅速成长就是最好的证明。中文化的好，这就要感谢各个汉化组的成员了。毕竟绝大多数玩家还是不懂日文的，机战游戏能在国内普及开来，他们的辛劳也是不能忽视的。

犯 **《机战F》和《机战F完结篇》，机战系列中的经典，当年在PS及SS上都玩了好几遍，如果PS2上能复刻的话就太好了。**

（上海市 盛骥）

复刻不一定非要PS2啊，如果可能的话，八成也得是DS。当然，这估计永远都只是个梦想了，毕竟从某种意义上说，《机战F》&《完结篇》都不是寺田“自己”的作品……

犯 《机战OGS》！这款游戏发售后必将成为机战经典中经典，极华丽的攻击画面，前所未有的超热血……唔，实在是太想玩了，必玩！

（广东高州市 陈德）

OGS……没想到还真有人写……当你看这期杂志的时候，《机战OGS》一定已经发售了！从今年1月25日开始延期，到6月28日。对广大机战饭来说实在是地狱般的煎熬啊！不过，相信大家宁愿忍受煎熬，也不愿意再看到像MX这样的半成品了吧……这多出来的5个月给了制作组充足的时间来进行优化，调整。从最近放出的第3段PV就可以感受到那超震撼的战斗动画，《机战OGS》必将成为PS2主机上最豪华的盛宴！而现在我们能做的也就只有空出肚子，等待着大餐的降临！（不是很恰当的比喻～）

犯 《第2次机战G》。这是我接触的第一部《机战》游戏。当时玩FC的时候，我就被这款游戏的战略性和热血音乐所吸引住了，现在还难以忘记啊！

（广东清远市 郭勇航）

FC?《第2次机战G》应该是GB版的吧,FC版的是《第2次机战》。怀念啊……虽然现在看来，游戏的系统相当的简陋，但是当时的那种心情，至今难忘！

犯 《机战OG2》。很有难度的作品。熟练度的设定很好的避免了反复重打一话来骗取大量资金和经验，变相的提升了难度。

（辽宁沈阳市 张楠）

《机战OG》系列的难度要高于其它《机战》系列不少。印象中除了PS版的《机战α外传》和PS2版的《机战－冲击》之外，能称的上有难度的，就是《机战OG》系列了。其中，熟练度与练级挣钱相斥这一点也算是《OG》系列特点之一了。

犯 PS版的《机战α》。剧情做的非常好。隐藏人物和机体也是历代机战中最多的。登场的机体也是多多多啦。只有两个字，让人……怀念！

（上海普陀区 姜海洋）

在机战史上《α》有着的特殊意义，它意味着由寺田贵信带领的队伍所创造的“新机战时代”的来临。（这也有可能是将该作命名为“α”的原因之一吧……）同时《α》也成为了《机战》系列中新的“标杆”。说到怀念，总让人觉得很伤感……人还是应该活在希望之中，一起期待新的神作《机战OGS》的降临吧！

犯 《机战W》。上场的机器人很多，剧情还可以，但没有语音，并且无法选择对武器的安装，是缺陷。

（河北唐山市 高峰）

毕竟《W》是DS上第一部《机战》嘛，不要抱有太大的希望……没有语音也是预料之中的……安装武器的设定可是《机战OG》系列独有的，相信寺田是不会轻易将这一设定用到“其它”机战游戏上的……

犯 《机战F完结篇》。本人结实的机战类游戏第一作，画面华丽，战略性高。可惜对战斗画面不能关。

（北京东城区 李川）

的确，在当时来讲，《机战F完结篇》的画面是最强的……（历代机战好像都是这样……）游戏的初、中期战略性还可以，但是当游戏后期伊甸王加入后，性质就变了……估计没人能禁得住那万恶的“伊甸王枪”诱惑吧……

犯 《机战F完结篇》。集大成，W.S呕心沥血的最高杰作！成熟且有钻研价值的系统，热血的语音，当时巅峰的画面，颇多的登场作品，使其成为了本人心中的经典！还有扣人心弦的剧情！

（山东枣庄市 邵荣）

从这短短的几句话就能感受到邵荣同学对《F完结篇》的爱。……时间不会永远的停留在同一时刻……《机战F》的完结同时也意味着一个新系列的开始……对于还“活着”的人来说这也未尝不是一件好事……

犯 《机战OG》。特别是R1、R2、R3的合体技，做得太好了。但是，亡灵MK2的能力变得很弱。还有几个BOSS觉得很难打。

（广东佛山市 李达俊）

对SRX小队的3机的合体技的评价就一个字，赞！期待在《OGS》上能有更强的表现……亡灵系的“底子”本身就很“薄”，毕竟它是最原始的PT了，与搭载了EOT技术的凶鸟系等机体比起来能力弱也是很正常的……

犯 《机战J》。GBA上战斗画面最爽的游戏。其动作画面完全复刻原作，十分令人感动。众多隐藏机体，以及爆笑画面，十分值得一试。

（辽宁抚顺市 刘静娟）

犯 《机战OG2》，完美的系统，最强的游戏画面，流畅！满分！吸引人的剧情（大杂烩式的并未吸引我），众多的隐藏要素等等。对于机战饭们来说还有什么更为之激动的呢？！

（上海卢湾区 徐凯运）

犯 《机战D》。因为是我第一部通关的《机战》游戏，还有，这是在掌机（GBA）中画面不错，也有U.C系参战的作品。

（广西南宁 冯毅）

犯 《第3次机战α》。超绝的画面，超多的机体，超热血的关卡剧情，超流畅的战斗动画，超多的隐藏要素，超劲霸的“摇”……

（武汉江岸区 何壮）

犯 《机战OG2》。掌机版机战中难度较高，玩起来很刺激，原创剧情也很不错。

（上海普陀区 彭逸敏）

犯 机战出到现在十多年了，没玩过的不说，玩过的每一作都很喜欢，因为它们每一作都会有进步！

（上海普陀区 施伟明）



机战犯联系方式
网站论坛 www.srwfan.com
电子邮件 srwf@vgame.cn



传承机战
世界的魅力
魂之连载
SECRET HANGAR
PERSONAL TROOPER
CYBASTER
撕裂命运之风——
机神，横劈长空
SPEC
全高 28.48米
总重量 38.4吨
主武装 冥王剑
双使魔浮游炮
塞巴闪光（MAP攻击）
虚空的破坏者
宇宙诺亚

CONTENTS

STAFF

监修	寺田贵信
机体插画	明贵美加
短篇执笔	トリスター
短篇插图	结川カズミ

风之魔装机神的操纵者安藤正树，和守护在他身边的流妮·佐尔达克心里的想法……豪华的制作小组为您描述，这不为人知的故事。

"风，吹向何方"
~该去的地方~

降生在地底世界拉·基亚斯，神圣的兰古拉王国的至高守护者·塞巴斯塔。它的操纵者安藤正树，因为被发现有莫大的资质，而从地上被召唤到拉基亚斯。作为战士慢慢成长的正树，具备着勇气和信念，以及不屈的斗志，但是——他还有一个未能克服的弱点。

"重度的方向白痴"。

这让他吃了不少的苦头，而且这也是令自己被卷入这未知命运的一个原因吧。

柔和的海风轻拂着脸颊，太平洋沿岸特有的阳光灼烧着肌肤，汗水一个劲儿的流。

经过在日内瓦与DC残党的决战以后，机体需要补修而返回了伊豆基地，这期间，大家得到了少有的休假，我趁机邀正树去伊豆下田的海边。加深感情，拉近距离，这可是个难得的好机会！但是，这只是我一厢情愿的想法罢了.....

（流妮拔拉正树，想叫他起来）"嗯~.....流妮，别裹乱，忙着呢~！"

明显，很不耐烦的声音传进我的耳朵里。

"忙什么忙~这么好天儿，睡大觉！哼~！浪，费，时，间~！"

"（迷迷糊糊，用蚊子声嘟嘟囔囔）睡觉~也是~驾驶员的工作。"

"都睡9个小时了你~！还睡~脑袋都睡歪了~！"

我看着正树，呆呆的发泄着不满。这个时候把他硬拽起来，确实不太好.....哼~！好不容易两个人一起休息，有机会让你看看我的泳装，那么不耐烦~太过分了~！

不过，现在不是吵嘴的时候，再说了，又不是第一次知道正树这个臭脾气。

"好不容易放个假，我可不想在屋里睡大觉，我要跟流妮去海边，反正正树是路盲，去了也白搭。"

"好噢~今天去，明天也去，去几回都行~"

和正树在一起的两个使魔，小白和小黑（猫型），在一旁煽风点火，正树的态度马上就软化了，最后终于答应了。

（海边）

"嘿~霍~，先来游个泳，爽一下儿。"

说着，正树一边做着准备活动，一边就要跃入海中....我赶紧按住正树的肩膀。

"等等！有件事要拜托你~"

"哎~？干吗？难道让我教你游泳？"

"说什么呢~我可没有不会的运动，其实，我想看看你能游多远....那边海面上有个浮标，看见没？"

"嗯，看见了，你几个意思？"

"游到那儿，再游回来，不急，慢慢游~"

距离，差不多有100米，往返就是200米，这对正树来说，算不了什么。

"啊~我以为什么呢，游到那儿，再游回来就行了是吧？"

"嗯，拜托了。"

我刚说完，正树就一脸轻松的跃入海中，用自由式游了起来。

"奇怪，喵~，为什么这么做呢？喵~"

一旁的小白，颤悠着可爱的胡子，向我发问。

"这是个实验。"

"实验？什么？喵~"

小黑抬头看着我，一脸茫然。

"正树驾驶塞巴斯塔在天上飞的时候，在地上走的时候都会迷路，对吧，那么游泳时会不会迷路呢？"

"这就是，喵~实验？喵~"

小白稍带不屑的垂下头，小黑也报以同样的表情，真是的，我为什么要干这种傻事儿呢！但是，哪怕能找出一点儿治好正树的方向盲的办法也好啊。

"某种意义上，正树和方向盲，就是有着说不清道不明的关系吧。喵~"

小黑的话，令我有所感悟。

"说不清，喵~道不明~？喵~"

"就像这阵风，喵~，从哪儿吹来的，要吹向哪儿去？喵，恐怕它自己也不知道吧，喵~"

因此，风之魔装机神的操纵者正树，也像风一样自由的来去，就连他自己也不知道要去向何方.....原来如此。

但是。

就算治不好他的方向盲也无所谓，我想。

只不过是迷失方向而已，只要把握住自己的人生之路，就行了。

该做什么，该怎么做，怎么才能在自己选择的道路上，顽强的走下去——只要在这条路上不迷失方向，就行了。

径直前进，向着自己选择的目标，全力以赴，毫不犹豫毫不怯懦，不断变强。

虽然相处得时间不长——但是正树让我着迷的，正是这点。就是后悔了，也决不会说出来！

因此，无所谓啦，就是迷几次路也没关系，只要不迷失自我，正树永远都是正树，他总是向着自己的目标前进的。

"奇怪，正树没影儿了，喵~"

"哎？！"

小白的话把我拉到现实中，真，真的，刚才明明还向着浮标游呢？！

"在那，在那，喵！在完全相反的方向游~喵。"

小黑用前脚的小爪子，指着正树所在的地方，我一看，他还真就，朝着相反的方向，拼命游呢。

"正树~那边不对~方向错了~！"

我声嘶力竭的叫着，正树却一点儿也没有慢下来，继续向反方向游着....果然，游泳也会迷失方向~！

"我靠！不会是想游到夏威夷吧？"

我为了追回正树，向海中跑去。

确实，方向感是一个问题，日常生活会有不少麻烦，但是，就算走迷了路，我也会把他扶到正确的路上的。对自己的人生没有迷失的人来说，路盲，并不是一个问题。

我会永远守在正树身旁，帮正树走上他应该走的那条路。

而那条路，也联系着我的未来——我相信。

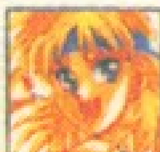
寺田memories

从机战的第2作"第2次超级机器人大战"，就开始登场的安藤正树和塞巴斯塔，别看如今十分活跃，可是当初在FC亮相的时候，战斗画面只有一个图画表示。当然更没有动画。真正意义的登场，是在SFC游戏"英雄战记"中，与基利阿姆（ギリアム）和愁（シュウ）一起出演。



登場人物


安藤正树/塞巴斯塔的操纵者，正义感强，运动达人，但却是极度的方向白痴。


流妮·佐尔达克/瓦尔西奥妮的驾驶员，虽然是个美人，可是性格泼辣。

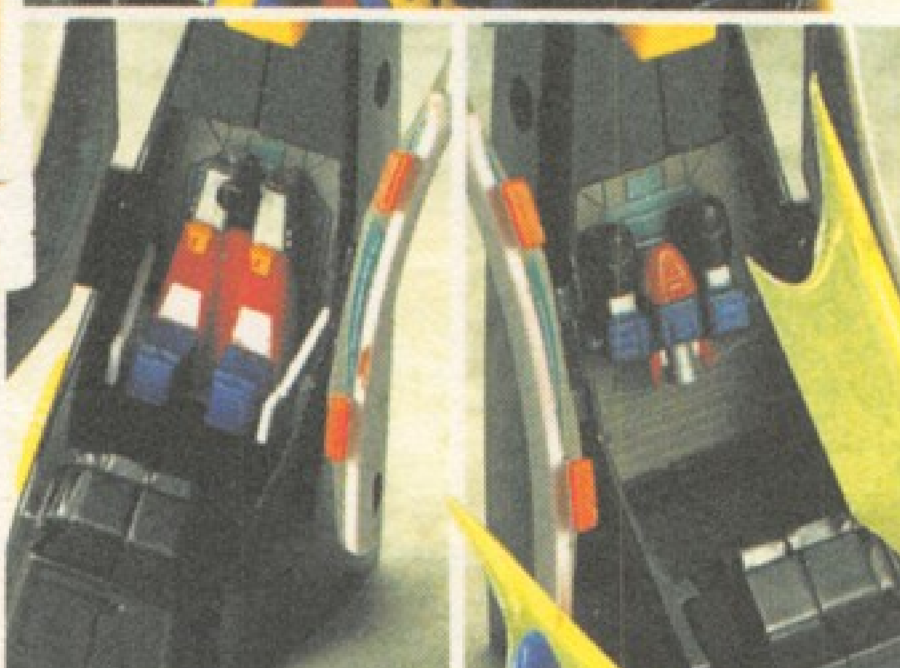
小白，小黑/正树搭乘魔装机神时，无意识下制造出来的使魔，小白比较好胜，小黑比较谨慎。

下回，机战OG的关键人物比安·佐尔达克和究极机体华恩奥恩即将登场。钢之邂逅编织的故事，魂之炎燃追银河。

合身GO!!

身体分为三个部分——由真吾搭乘的胸部，基里搭乘的头部和上肢，蕾米达成的下半身组成的合体机器人身高23cm。销售的产品也可以和动画里的一样分成三个部分。







三色的飞行器也制作了出来，当然可以组合到魔神身上。











1、面无表情无法开口说话的脸，还有金色的"头发"，这些都是战国魔神独有的特征。





2、由透明树脂作成，按动后面的按钮还可以弹射出去。

3、手臂关节部位可以转换九十度，动作也相当真实。

4、附带的武器有两种长度，用合金制作的长柄战斧非常的精美。

5、使用肩扛火箭炮时还有专门的手部零件。

6、肩膀部分可以进行大幅度的摆动，不用担心会弄断手臂。

7、腰部安装了齿轮，可以轻轻地转动。

8、因为设计的原因，下半身可动幅度不是很大。但是双腿可以从腰部下面分开，所以还说得过去。

9、附属武器有剑，斧（分为长短两种），刀等四种。

本期开始，我们将推出连载专栏《超级机器人博物馆》，这次为大家介绍的是全世界最美丽的机器人——麦克瑞一号。《战国魔神》自从一九八一年在电视台播放以来有二十六年的历史了。但是在现在还可以从商店里买到它的周边产品，这可就不能不说是奇迹了！这种事情机器人博物馆怎么会不告诉大家呢？就是因为这个理由，还要加上系列的最新产品一起介绍给大家。

冲吧！像闪电一样！

战国魔神

1981/7/3-12/28

机器结界 超级战斗门 同驾驶员一起合体变形 两名操作者亚纲 非变形类战国魔神科

设定全长：52.5cm

设定重量：720.0t

动力装置：比姆拉能量

装甲材质：超硅合金

登场作品：战国魔神

驾驶员：北条真吾，基里·卡古利，蕾米岛田



动画里驾驶员才是主角，而机器人不过是人的背景。





动画里面也出现了大受女性欢迎的美型人物。

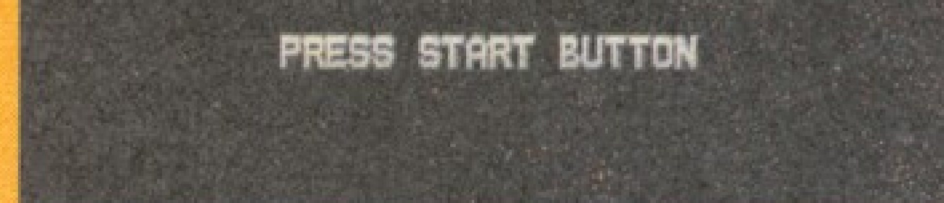
《战国魔神》动画解说——二十一世纪初，在暗中操纵世界历史的巨大组织多库卡想要从真田博士手里夺取他的研究成果——比姆拉能量。比姆拉能量是可以让物体瞬间移动一万公里的特殊资源，无法想象可以用在军事上的什么地方。知道比姆拉将会危机后，真田博士连同巴斯一起秘密组织了保护这种能量的集团——古多中心。但是博士还是没能逃出坏人的枪口，最后他在临死前把秘密组织的事情告诉了独生子敢太。从此以后，敢太和巴斯还有另外一个人一起乘做搭载大型电脑的核子母舰，与受保护的比姆拉能量走上了躲避多库卡追杀的道路。

《战国魔神》在1981年播出的时候，同时上映的还有高拉奥恩，高鲁侵袭，大奥，布拉卡，高多摩斯等由众多动画公司制作的机器人动画片。在那个个时期可以说是机器人动画片的高峰期。

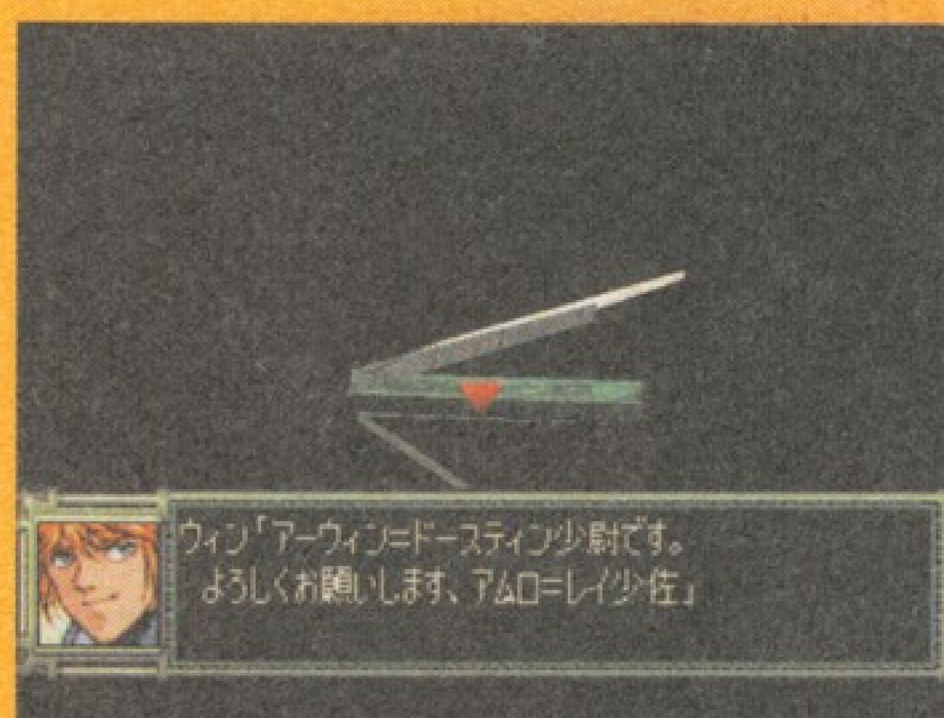
本作的特征就是不以机器人战斗为重点，而是深刻刻画了机器驾驶员的性格。这与七十年代里的热血机器人"惩恶扬善"的风格形成对比，也因此牢牢抓住了成年观众的心。后来《战国魔神》又出了两部剧场版和八部小说，里面也同样重点描写了驾驶员之间的故事，而不是热血的机器人战斗画面。

动画里主要叙述了成人感兴趣的个人成长，而不是机器人。所以可以说是一部给人留下深刻印象的作品。

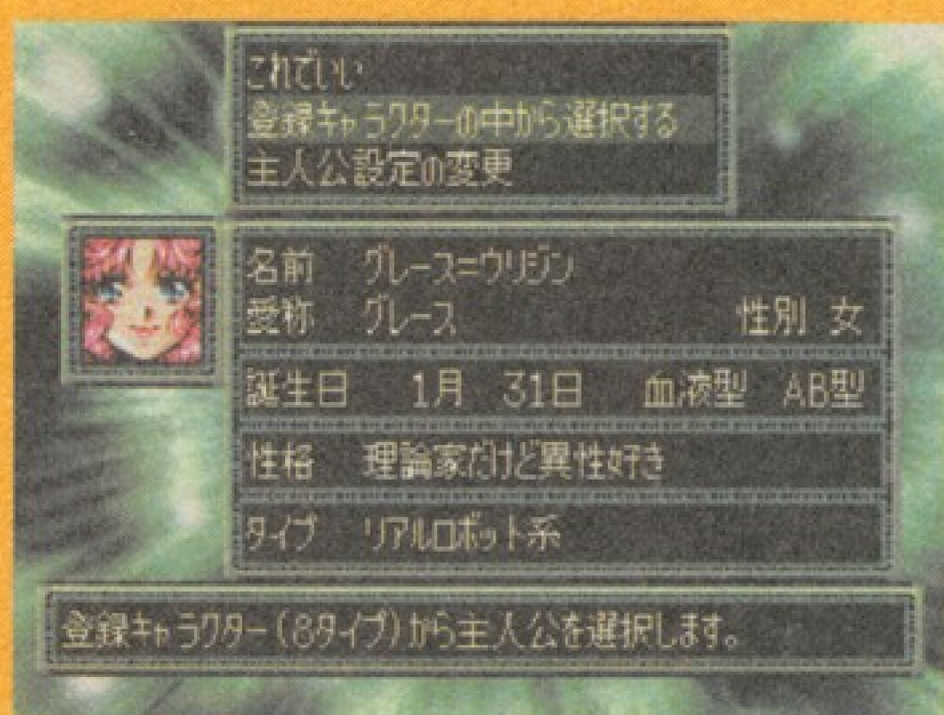
经典巅峰之作













《超级机器人大战F》系列十周年纪念

文：正树

在之前，我们已经回顾了《第4次超级机器人大战》系列作品。当时我们给《第4次》系列的评价是"里程碑"，而现在，我们要回顾的作品是"机战"史上系统最完善、系统使用量最多一部作品——那就是《超级机器人大战F》系列。之所以称《机战F》是"系列"，估计只有一部分玩家可能不太清楚这个原因，那么也先在这里解释一下——《F》是机战史上第一部通过上、下章分期发售的作品，另外，它还是第一款也是至今的唯一的将成熟系统用于以前的老作品并且复刻推出的作品。

《超级机器人大战F》是于1997年9月25日在SS（世嘉土星・SEGA Saturn）首发，到今年其实也正好是发行十周年。在98年4月23日，BANPRESTO在SS上发行了下章作品——《超级机器人大战F完结篇》。同年，在玩家的普遍要求与实际情况等综合因素的作用下，12月10日发行了PS版的上章的《超级机器人大战F》的移植版，当然其中也做了一些优化。当然，也得要先补充说明一句，作品的移植工作应当是在97年就已经开始进行了。在99年的4月15日，发行了系列系统的最高峰作品——《超级机器人大战F完结篇》（PS版）。之后的6月10日发行了以"F完结"的系统为基础合集复刻资料作品——《超级机器人大战 完全合集》，年末的12月2日开始到2000年的1月6日，又将"合集"中的三款作品拆分出来单独廉价依次发行销售。

以上应当说是游戏基本的发行与派生状态的一个回顾。那么，为什么要说这系列的作品是巅峰之作呢？理由在哪里呢？只是因为有派生的复刻作品的原因吗？

巅峰的基础

将"巅峰"这个词冠在这一部在10年前发售的作品身上，也许会引来一些读者或者机战迷的质疑。特别是一些习惯了不看战斗动画的玩家也许更是拿这一点来说话。不过，游戏系列的最高点是不会由于一些当时看来并没有多大问题的东西所不能够忍受的设置所左右的。那为什么就是说它是巅峰呢？那么，请有前册杂志的读者，希望能够参照拙作《终战前的里程碑～怀旧〈第４次超级机器人大战〉～》，这样可以能够更系统地了解到"第4次"、"F"和"合集"的系统之间的关系。并且，"第4次"已经有了一次回顾，所以在本文中对于"第4次"的一些内容将会简要带过。对于新买到的读者，可能要说对不起了，还是请这部分的读者想办法找来前回杂志吧。好，先不那么多废话了，我们先来继续谈我们的《机战F》。

其实谈到《F》系列，不得不说的是它的两个方面：音乐质量与游戏的战斗画面。

为什么要说《F》系列的音乐质量好呢？先从这一系列的波表的被使用量上来看，因为土星版的波表似乎是由于兼容性的问题，在移植到PS版上没有被继续使用以外。PS版《F》的波表在以下几款作品中就有使用。《F完结篇》就不用去说了，《机战合集》（包括之外的三作单行廉价版）还有就是《真机器人战线（Real Robot Battle Line）

为什么要说这一点呢？我们可以从逻辑学方面去推理，如果一个组件是很好的，并且这个组件是最常使用的，还是一个你一开某个东西，就是伴随着你的。这样的东西被广范围使用是一个什么概念呢？我们再把这个理论进行现实化，放回游戏之中。我们知道，一款好的游戏，根据上面说的“伴随”二字，能够说得上这个的，也许有人会说：画面、音乐还有系统（操作）。但是，我在这里可以很负责任地说：只有音乐才是这几种“元素”之中最主要的。我们可以来看，是不是音乐这种声音元素是最主要的，也是最能吸引人的地方了。先谈操作，这款游戏的方方面面都好，但是操作只能是当时在玩的人以及玩过这游戏的人才能知道，对于动作类游戏更加是这样了。别看人家玩游戏操作起来出神入化，自己拿到手里，什么都不行，了解了怎么操作还是不怎么样。这就多少会打击到玩游戏的信心。并且，这是有一个前提的——玩。那么，我们看画面是不是呢？应当说，确实是主要的，吸引人的地方也确实在这。但是，有一个问题，如果隔着墙，就看不到是什么画面了，是不是？看电视的时候，你的角度不对，就看不到，也就不能知道他在玩的是什么。画面的传播也是有他的局限性的，这是画面的一个弱点。但是，声音有么？除非是关闭声音，或者是戴着耳机（谁在用电视机还带耳机玩游戏的？其他的到有可能）。声音的传播范围可比这些要大了吧？只要耳朵正常，音量适当，那就能知道在玩的是什么。并且，游戏的音乐才能够真正地衬托出游戏的氛围。再一个，现在游戏的周边产品中，最有人追捧的是什么？音乐！音乐要是好的，在可能的情况下你不改进，不重编曲都接受。是不是这样？但是，总有一部分人说PS版的音乐没有SS版的好。

说实话，我真的是不太理解为什么是有出现这种想法，难道真的是因为我的耳朵特别吗？还是因为我的音乐欣赏取向特别呢？关于“机战”系列音乐制作与源文件的一些相关内容请各位技术去翻本文“前作”内容吧。那里有一些性的介绍，所以这里不再重复了。其实，SS版的“机战F”也是这种音频序列加取样波表的方式来回放音乐的。现在应该有很多人都知道PS版的音乐的流派与效果是所谓的“金属”流派，在这里先大概介绍一下什么叫“金属”。简单地说来，“金属”流派的音乐是主要以金属乐器为主流演奏器械的一种，所以这类流派的音乐演奏起来相对比较“冷而亮”的感觉。而PS版的“F”系列整个流派其实就是这种“冷而亮”的电子金属流派。我们可以去找SS版的“超级机器人大战F原声与编曲CD”（给和我没有关系的网站做个广告：“机战世界”有下载，这东西得要说明清楚的），和PSF（移植声音格式）的PSF（PlayStation Sound Format）格式的“超级机器人大战F”的音乐包，需要PSF播放插件和WINAMP之类的播放软件播放，这个可以在Google上找一下。如果有可能的话，我想办法和风林商量一下，出个完整的75音轨的机战F音乐的原声集之类的。需要说明的是，在游戏中只有60条（F完结篇，F的话只有53条）可听。并且，模拟音乐的音质也有一点是很特别的——无损播放，所以不必担心音质失真或有损问题。那么，我们就开始正式地说音乐吧。SS版的音乐其实听起来好像有“效果”。其实，如果你的音响效果真的有些不错的话，你会发现SS版的音乐虽然有感觉，但其实呢？听上去很空洞——高音部分基本不存在，低音部分的表现力也不足够，这是好的音质的表现吗？不是吧！我们再去听PS版的音乐，有没有这样的问题存在？不是很明显吧？比如高音部分表现的比较多的如《ARMAGEDDON》，音色的饱和度就高很多了吧？音色的饱和度高了，那怎么会说成音质差呢？其实，我估计原因是这样，记忆碎片的偏差所造成的。这个怎么说呢？我们去想一起过去的事，不同的人对于同一件事所回想起来的事情也是有出入的，并且在当做一件事的比较的时候，还可能会出现主观上的修饰，使得记忆中的某些片段美化。因此就出现了，PS版的音乐不如SS版的音乐的这种只凭记忆来发言的错误评论。对比性的东西，最好还是在同一时段对比着听，才能使得出的结果更加有说服力。顺便说一句，在写作本文的过程之中，我就是听着“机战F”的PSF音乐在创作的。目的就是使得大脑沉浸在“机战F”的世界里，而不会跑去其他某个世界之中。所以，音乐还是一款游戏



























最大的周边产品——原声集等等。有时听着音乐也是能够回到当时的游戏环境中去的。不过，我个人感觉，“F”的音乐最重要的方面是在于它的表现方式的独特性，使得游戏的音乐很受机战玩家的欢迎。记得以前我在Rip《超级机器人大战F系列》PSF音乐时，有一个外国人和我说过这样的话：“《机战F》的音乐确实是现在听起来最好听的一款作品，我期待着你rip音乐的成功！”当然，我也在感叹“游戏音乐无国界”呀！

“F系”的游戏的战斗画面，对于现在来说，似乎过于简陋了。特别是在PS2作品《机战MX》和6月28日将要发售的《OGs》的面前来说。但是，这一系列的整个系统越是系列作品中完成度最高的，而这个最高的完成度的点是在哪呢？PS版的《机战F完结篇》。虽然系列作品的整体构架的基础早在SS版的《机战F》时就已经完成，但是在制作PS版的《F完结篇》时，却有着真正的一个十分重大的飞跃与改进。比如，我们先举一个例子——登场作品是《机动战士Z高达》的ハンブラビ，它有一个武器名是1～3可移动攻击的格斗武器——海蛇（海へビ），原作中是可以通过控制头而自由游窜的电击系武器，在机战中也是同等的武器。但是在之前是有着这样一种表现——整个机体飞过去，近距离地使用海蛇电击攻击。这个如同高达的铁链球攻击是差不多的。但是在F完结篇的时候，变成了与原作一样的原地飞出攻击。这是在系列作品内部的一些改进。另外有一些比如战斗动画的细节处理等也是很有代表性的。比如武器光线来福（Beam Rifer）的光线的动画描写就与现在的和以前的不同，改成了粒子式的扁球状式的图片，并且是在半秒左右就快速通过画面。而以前是一整条的单色长扁型矩形线，之后由于是全战斗画面动画化，部分地方就不能说明了。又如粒子炮的描画，就更具有一种迫力感。虽然，所有的类似的武器战斗画面的动画都是以同样的位置，并可能还不是从“枪口”上发出来的……但这一些的表现却显得十分成熟，并且还觉得不怕别人说些什么——我就是这样的自然化！表现得就是这样看上去是绰绰有余的感觉。不错，这就是“机战F”系列的系统完成度的一种体现。

高完成度系统的作品

那么，下面就要谈一谈这一系列的高系统完成度的系统。这一部分我们将以完成度最高的PS版的《超级机器人大战F完结篇》为标准，做回顾与介绍。要真正了解“F”的系统，也就需要大致了解一些整个初期机战作品类别中的一些系统，有很多地方与现在的机战完全不一样。主要的一些地方是：

1、 最大战斗地图比现在的3D化的最大化的地图仍大出约1.25倍以上；
2、 移动可攻击的武器的比例不多。光线来福之类的是不能移动攻击的；
3、 没有“援护”系统；
4、 气力最高150，只能通过升级培养人物，没有 “PP”式的养成系统；
5、 两次行动是游戏制胜必杀技等等。

那么，在F中有一些系统在“第4次”回顾中已经谈到过的有“反击命令”的添加手动控制，以前是电脑自动控制反击，之后增加了一些概率性地可以反击否则回避或防御之类等命令；完全原创的、可设定性格的主人公系统和上面提到的“二动”系统。机战系列作品中，最成熟的全战斗台词配音的作品就是“机战F”系列，而主人公系统在“F”中也对于做了调整与适应——让8位不同的声优来为4种不同性格的两种不同性别的主人公来做配音。这点实在是应该叫做……应该怎么说呢？或许用这样最纯朴的动作反而最能表达含义：拍手带笑地说：“啊呀，这实在是太好了！”（如果有人看过易中天讲的《品三国》、《汉代风云人物》的话，将这9个字用他的那种语气说出来，那效果就更有趣了！）

“F”之中，带入一个我个人觉得是十分好的一个模式：快捷选择反击武器。通常说来，游戏中会自动为玩家选择一个命中率最高的或者是伤害力最大的武器作为首选，然后等玩家按下决定键就能开始战斗了。但是，在之前如果需要选择别的武器的话，需要使用方向键移动“选择反击武器”之后，再确定，然后选好再回来。这样就有一些麻烦——繁琐的操作。在F中就可以按下一个键，PS上是按下“×”就可以选择武器了。这样的小系统改进，我个人觉得其实挺好。我们讲，软件的使用一定要方便，然后是安全。这种小系统别看他不起眼，但确实是挺方便的。但是，现在这个系统也消失了……不过从哪作开始消失，我还真忘了。

可能有人对于这种小地方的圈圈点点、吹吹擂擂觉得没有什么意思了吧？别急，现在就上大菜：运动性、限界以及其他主要系统一些方面的回顾。

要说到运动性，其实现在也有，不过这与现在的可是不一样的。我们现在的运动性

在公式中的计算只是用于回避之上。在当时并不仅仅用于回避的计算之上，还有命中的计算。我们说，在命中上加上运动性的补正，需要么？我的答案是：需要！为什么呢？我们一般的理解要还原成一个虚拟空间的话，应当是这样：攻击者就是停在原处不动，然后用自己的能力去瞄准目标，攻击。应该是叫做“原地靶”的方式。但是，我们从一些战争的动画啊或者其他影视作品、实战录像中一般都能看到这样的情况：从掩体中探出来，瞄准，攻击，然后回避，就连战斗机或坦克也必须在运动之中去攻击。当然，现在武器中也有一些可以“发射后不管”的导弹，但是，在发射之前还是需要去运动跟踪的。并且还有一些导弹还需要一直跟随目标移动，以便控制导弹能够击中目标。这种应该叫做“运动靶”，而运动靶应当说是在战斗、战争中最常见的一种攻击瞄准方式，除非是远程狙击，就在那蹲着不动——玩过CS的都知道，狙击的人一般是蹲点的多，其他冲的人在遭遇之后，还需要边打边防止被打死。虽然在回合制策略游戏中，这样的表现被大大削弱，甚至于没有体现，但是应当不能够就因此而消失吧？所以，从这点上来看，命中的计算与运动性（不妨可以视为稳定性）相挂钩是应当的，并且实战中也是需要的。



那么，下面就是“限界”了。据我和我的一位老搭档研究合计，得出这样的结果：“不知道‘限界’是什么意义的机战玩家，并不能叫做真正的‘机战迷’！”在初期机战作品之中，限界系统与二动系统可以说是“机战”策略表现上的精髓所在。现在的多数自称是“机战FAN”的，有了解这两个的有多少？不多吧？不过别紧张，我们可以通过学习与自己体验就能了解这些精髓系统的意义所在了。“限界”系统是一个很需要有战略性头脑去掌握并且去应用的一个系统。“限界”和“运动性”一样，是机体能力中的一中，最直接的、最主要的影响是在命中与回避之上。限界是指，当前的机体最高的单位能力数值。注意我在这里的用词：机体与单位。机体不用解释，字面意思就是，而单位是什么？单位其实是机体与机师（人物）的综合加算在一起的，叫做单位。游戏中的用词是“ユニット”，也就是英文的Unit，当然是单位的意思。比如说在“单位信息”下面就是这样的，“机体能力”、“人物能力”还有“武器能力”。那么应当怎么去更好地理解这个限界呢？因为这个东西在第一次玩游戏时也是不太可能知道的。并且，当时就有很多玩家对“限界”有不懂提问或者就直接抱着模棱两可的态度不管了。我们说，不懂不是罪——不懂不是你的过错，但是你得知道学习，学了就知道是怎么回事了。比如在“F”之中，游戏进度最起码也需要有一半左右的进度，如果不对机体的限界进行改造的话。我们有时候就会发现，等级比较高的机师的有些能力值的数字不是白色的，而是红色的。这其实就是告诉你这样一个信息，当前的单位的某某能力已经达到了瓶颈，并且已经受到能力值限制。那么，这个被限制之后的值是多少？就是那个“限界”。可能还是有部分读者会不明白，为什么是这样呢？比如说，我们拿命中来说，在游戏中的公式内，他的单位命中值是于运动性和人物的命中能力相关的，算法是运动性+命中，如果这个值大于限界的话，那么这个值只能使用限界的值。回避值的计算亦然。现在也应该说是大概地了解了这样的情况了。或许，这个设定对于“后机战时代”开始上手的玩家来说会在游戏的中后期带来一定的麻烦，就算是使用金手指改造成金钱最大，然后全改造改造完全，在后期也肯定是有一部分的王牌机师将会残酷地被限界所限制住……但是，这应该说才能找到需要去多多考虑游戏策略的重要表现，而不仅仅是像现在如同我们这些“老机战”对付现在的“机战”时可以基本不用考虑过多，直接虐待BOSS就是了。







游戏中在进行到F完结的时候，就会开放10段改造，有一部分武器在改完10段之后会增加新的武器或地图兵器，这也是系列作品中很吸引人的一个部分。另外，本作的精神值除了可以使用精神以外，还可以用于出击队员在过关之后，用于“兑换”经验值，兑换比率是1：2。在500个经验升一级的情况了，125的精神值的机师可以在2关之中，升一级。不过前提条件是，你不能使用精神。因为所谓的兑换源其实是未使用精神值。

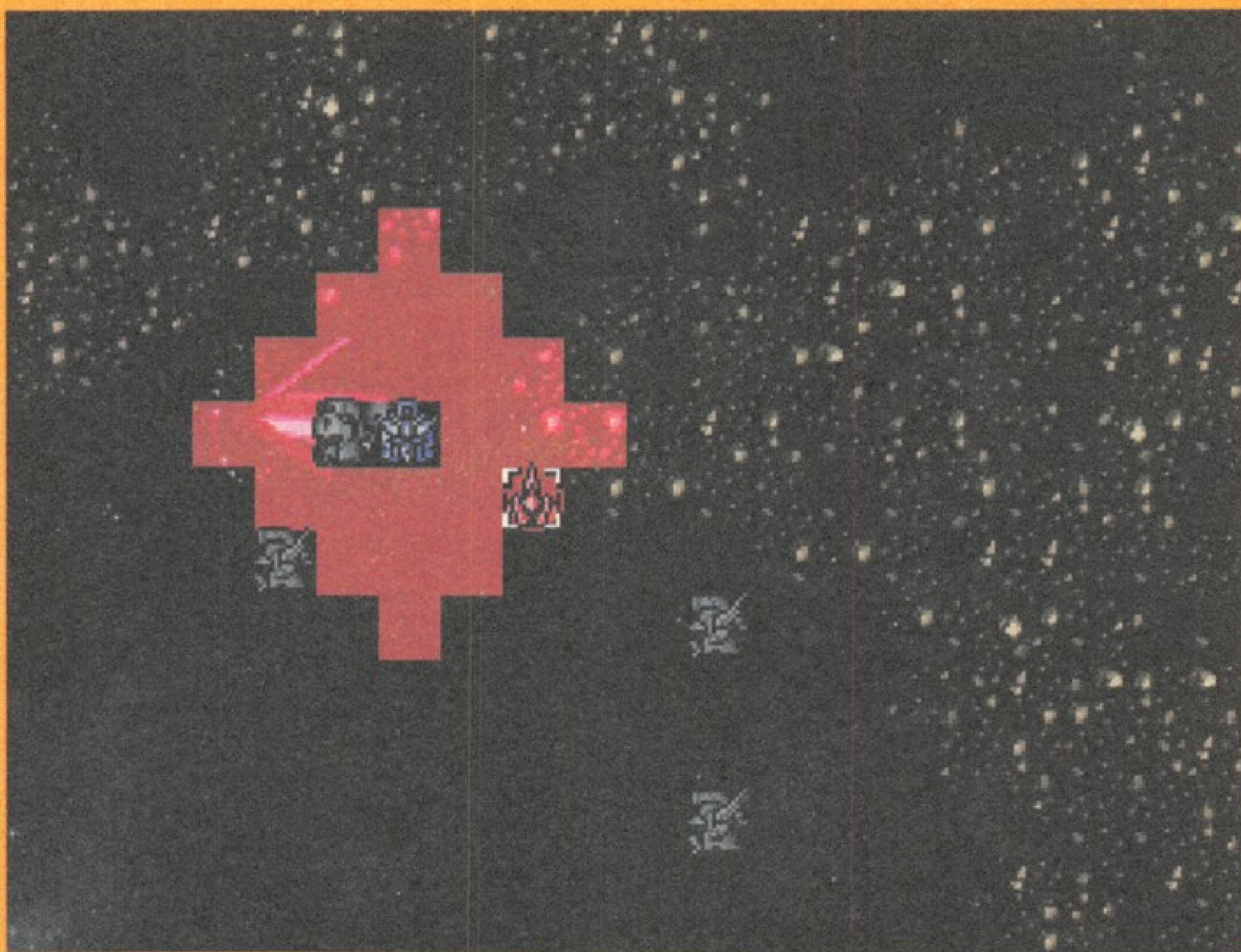


因为当时的作品有了这些完成度十分优良的系统作保证，所以，游戏的策略性与应对性就大大提高了。

在当时，有很多的关卡其实也都是有在一定回合数之后就有增援出现的，WINKY SOFT（到CB为止，WINKY SOFT一直是机战系列的制作公司）制作的机战确实有着这样的一种感觉：很自然。在这一方面又是怎么回事呢？我们还是先来对照现在的作品对于有增援势力出现的情况与小股增援出现的情况的对比吧。我现在已经记不太清（以后有机会再去做考证）是从哪一作开始在全灭所谓的第一敌对势力之后，竟然还需要作战终了，如果灭得快的话，可能这样的现象还需要等所谓故事中的时间的N分钟之后出现第二敌对势力。小股增援的情况也是如此。这点就有些想不太通。打完了，收队走人就



拖时间吧？这点在WINKY SOFT时代就没有这样的严重的贪财的情况出现。同样是这样两种情况，在第一势力全灭之后，第二势力是立即随着BGM“增援部队出现”登场，你这本来就是剧情需要嘛。当然，还有一些是剧情需要的第一势力的救援兵也不会死等到那个回合时才出现，也就立即出现了。而非剧情需要的小股增援兵力呢？对不起，和你说声再见！回合总数可以有着极大的不同就在这里可以出现很大的分别——如果你不搞那种补给升级法的话。玩到这种策略游戏才不会让人觉得“恶心”、“烦”、“吃力”。这样就觉得很自然，并且像原来的那种，你在傻傻地等待着敌方增援出现，并且如果是第一次玩那关的话——根本不知道敌人从哪来，会在哪里打我一棒。这样，说实话，会让人很郁闷，如果搞成一片漆黑的话——吓死人了要。当然，说回到某些时候我方增援时，如果打得比较快，没有到我方增援或其他NPC出现的回合时，也会在战斗终了时出现，发生一些该发生剧情之类的。



我们在一开始就说过，游戏是分成上、下章发售的作品，我们现在也大概地来回顾一下游戏的剧情吧。因为有些地方也是不得不介绍的，但是如果将整个世界观都做说明——那大概需要1000多字，两部加起来有2000来字左右。所以，就大概地做剧情的回顾介绍吧，否则派生作品就没地方说了。还有一些整个系列的时间线设定的问题，也请参看本文前作吧。

在第3次机器人大战终结4个月后，地球受到了波赛达尔（ポセイダル）军的袭击。在激战的进行之中，来自于异世界的贝斯特威尔（バイストン・ウェル）的部队与外星人Guest（ゲスト）也参入到了这场战斗，战争达到了激烈的状态。联邦军在由托利兹提案的反击作战——“雷空圭斯塔作战（Operation Reconquista）”发动。

在发觉到提坦斯的阴谋的朗德・贝尔队被陷害成为了反乱军。但是由于托利兹的帮助之下，提坦斯的阴谋被完全暴光，成功地让加米特夫垮台。在激战之中，朗德・贝尔队飞向了Guest的基地所在——火星。

上面两段其实分别是“F”与“F完结篇”的主流线路的故事梗概，现在很多玩家也应该知道，F完结篇有着三个结局——DC向、波赛达尔向和一个EVA的BAD ENDING。由于EVA的BAD ENDING其实是一个隐藏结局，要说现在知道的人也是有很多的，网上也能一下子就能找到，但是，我们还是来回顾一下吧。首先要选择地上路线，在“决战，第2新东京市”时，需要达成三个条件，1、没有完成收编卡特路（カトル），2、EVA初号机有着5次以上的暴走次数，3、真嗣（シンジ）的同步率（シンクロ率）比零（レイ）要高。之后再进行两话就能在“第九交响曲d小调第4乐章”的伴奏下欣赏到这段剧情了。

派生作品也沾光

第一款派生系作品其实也就是《超级机器人大战 完全合集（Super Robot Taisen Complete Box）》。我们可以从当时BANPRESTO的介绍中也能找到为什么是“沾光”的原因了。

从91年发表《超级机器人大战》以来8年（作品是1999年发售的）。续作与外传作品已经连续发布了有10款作品以上。但是，现在想要再一次玩到以前发售的名作已经是十分困难了。而《超级机器人大战完全合集》就将以前发售的历代作品中的《第2次超级机器人大战》、《第3次超级机器人大战》、《超级机器人大战EX》的画面、音乐以及人物声音等全部升级，收录在一款单作中令机战迷垂涎的作品。当然，在以前的机种中实现困难的战斗时的人物声音部分也完全收入。另外，还有附属有特别CD“The History of Super Robot Wars”。其间准备了许多令机战迷垂涎的内容。

在之后的三作单独发布的时候，我们要注意都有着这样的一句：“这软件是XX年发布的PS移植版，游戏系统继承了高完成度的《超级机器人大战F》的系统。”这些廉价版的产品的宣传语都不是在之前发售的《CB》，而是《F》的。比如“系统与图像使用的是《F》的版本”

在这些移植版本中的隐藏部分其实还是与原作保持一致，甚至于《EX》中的ISS（Interactive scenario system，交互剧本系统）都仍然存在。但是，也有一部分系统被丢弃，比如“第2次”中的商店系统。

在当时的机战作品其实还算得上是比较专业的策略游戏，为什么说它是专业呢？因为在当时还有很多人说机战是困难的。而这也是后面的三部廉价版发行的一个原因——做了很多的面向新玩家的优化。但是，在优化的过程中，却也做了些不太好的修改——最大伤害值只有“9999”，加精神“魂”也只有“29997”（当时的“魂”是伤害力为3倍）。这点在《CB》版中并不存在，而《CB》是保持原有难度的一款作品。

回过头来说《CB》。《CB》的制作其实已经在PS版的《F完结篇》就已经开始了，所以我们在《F完结篇》的动画鉴赏中就能看到“次回作预告”这么一项，里面介绍的动画就是《合集》的两个OP动画制作的。从当时的动画来看，“CB”的两个OP动画确实是算得上良作，并且第二个OP动画的Q版味十足，第一OP动画是以EX为背景的魔装机神系的全等身CG动画，制作上同样可以说堪称精良。在它的B盘上，还有《第2次》、《第3次》和《EX》的一些产品资料。在《EX》之中还有着魔装机神世界的设定资料，并且还有设定图！

写在最后

我本人在这里，还是希望有兴趣找回真正机战的感觉的，一定要去尝试在本文中所提到的这5款PS版机战游戏。真正的策略乐趣尽藏其中！

ICHIROU MIZUKI

スパロ
大好



机战FAN

15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan

机战W

全剧情话本
连载开始

机战OG

最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读

机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员



ISBN 978-7-88074-081-3



9 787880 740813 >

定价：19.80元 附赠全彩导读手册

ISRC CN-A76-07-0005-0/V.G3

三辰影库音像出版社 出版